



PENGETAHUAN DASAR **SENI RUPA**

Sofyan Salam . Sukarman B . Hasnawati . Muh. Muhaemin

PENGETAHUAN DASAR
SENI RUPA

PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA



Badan Penerbit UNM

PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA

Hak Cipta @2020 oleh penulis

dan para ilustrator.

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Penulis: Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin

Desain sampul dan tata letak: Sukarman dan Sofyan Salam

Cover: *Rembulan* oleh Sofyan Salam

Cetakan 1

Januari 2020

Penerbit:

Badan Penerbit UNM

Universitas Negeri Makassar

Kampus Gunung Sari Baru

Jalan Raya Pendidikan Makassar, 90222

Email: badanpenerbitunm@gmail.com

Anggota IKAPI No. 011/SSL/2010

Anggota APPTI No. 093/KTA/APPTI/X/2015

Percetakan:

Percetakan MEDIA SEMBILAN SEMBILAN

Kompleks Minasa Upa F 10 No. 1, Kec. Rappocini,

Makassar, 90221

Email: mediasembilansembilan@gmail.com

Telp. 0822 9334 9570

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin
tertulis dari penerbit.

Halaman : x + 164

Ukuran: 20 x 27 cm

ISBN: 978-602-5554-91-9

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, buku *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* ini dapat diterbitkan setelah beberapa lama mengendap di laci. Pada awalnya, buku ini berupa “naskah fotokopian” untuk memenuhi kebutuhan akan bahan bacaan bagi mahasiswa peserta mata kuliah matrikulasi pada Program Magister Pendidikan Seni Rupa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Para peserta mata kuliah matrikulasi ini adalah mereka yang tidak berlatar pendidikan Sarjana Pendidikan Seni Rupa sehingga dipandang perlu untuk dibekali pengetahuan dasar kesenirupa agar memiliki pengetahuan yang relatif setara dengan mahasiswa lainnya. Menyadari bahwa naskah fotokopian ini akan lebih bermakna jika diterbitkan dalam bentuk buku dengan khalayak pembaca yang lebih luas, maka dilakukanlah berbagai upaya penyempurnaan agar buku ini layak tampil sebagai buku yang berstandar. Dalam wujudnya yang sekarang ini, buku ini tampaknya tepat pula digunakan bagi mahasiswa semester awal pada Program Sarjana Seni Rupa atau Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

Proses penyusunan buku ini cukup menyita perhatian Tim Penulis serta melibatkan sumbangsih banyak pihak. Oleh karena itu sepatutnyalah Tim Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan sumbangsih dalam proses penyusunan buku ini. Secara khusus Tim Penulis menghaturkan terima kasih kepada: (1)

rekan yang mengikhlaskan karyanya dijadikan sebagai ilustrasi pada buku ini, dan (2) penyedia karya ilustrasi berstatus *public domain* yang karya ilustrasinya digunakan pada buku ini. Kepada Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar yang bersedia menerbitkan buku ini, disampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya.

Akhirnya, Tim Penulis berharap, semoga kehadiran buku ini dapat bermanfaat, tidak hanya kepada mahasiswa peserta mata kuliah matrikulasi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang menjadi sasaran awal buku ini, tetapi juga bagi mahasiswa Program Sarjana Seni Rupa atau Pendidikan Seni Rupa, serta pihak lain yang berhasrat untuk mempelajari pengetahuan dasar seni rupa.

Makassar, 15 Januari 2020

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
PENDAHULUAN	viii
PENGERTIAN SENI RUPA	1
UNSUR SENI RUPA	17
PRINSIP PENYUSUNAN DALAM SENI RUPA	31
JENIS KARYA SENI RUPA	41
CORAK KARYA SENI RUPA	81
APRESIASI DAN KRITIK SENI RUPA	111
PERAN GANDA SENI RUPA	123
GLOSARIUM	143
DAFTAR PUSTAKA	155
INDEKS	159
TENTANG PENULIS	163

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan zaman, seni rupa dewasa ini telah berkembang menjadi bidang kehidupan yang kompleks yang pertautannya semakin intensif dengan bidang kehidupan lain seperti ilmu pengetahuan, teknologi, industri, perdagangan, pariwisata, sosial, politik, hukum, dan sebagainya. Kondisi ini menjadikan orang yang berhasrat untuk memahami dunia seni rupa diperhadapkan dengan informasi yang rumit dan membelantara.

Terlepas dari motivasi apapun yang melatarbelakangi keinginan seseorang untuk memahami dunia seni rupa, apakah ingin terjun sebagai seorang tenaga profesional dalam bidang seni rupa (perupa, kritikus, kurator, *art-dealer*, *art-event organizer*, pendidik, dsb), ataupun sekadar ingin menjadi penikmat seni rupa yang pasif, seseorang mestilah memulai dengan mempelajari dasar-dasar yang menjadi landasan perkembangan seni rupa. Dalam upaya memfasilitasi mereka yang memiliki ketertarikan terhadap dunia seni rupa, buku ini hadir. Sebagaimana yang tercantum pada judulnya, apa yang ditawarkan oleh buku ini adalah “pengetahuan dasar tentang seni rupa.”

Bahan bacaan ini merupakan sebuah ramuan materi substantif dari beberapa pengetahuan tentang kesenirupaan yang pada Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa lazim diberikan melalui beberapa mata kuliah. Sejumlah materi substantif yang dicakup bacaan ini meliputi pengertian seni rupa yang dimulai dengan pengertian seni secara umum, kemudian unsur-unsur seni rupa dan cara penyusunannya, jenis-jenis karya seni rupa ditinjau dari berbagai sudut pandang, prinsip penyusunan dalam seni rupa, corak (aliran/gaya) dalam seni rupa, apresiasi dan kritik seni rupa, peran ganda seni rupa, serta istilah-istilah yang lazim dalam seni rupa.

Agar materi bacaan ini menarik dan mudah dipahami oleh pembaca, susunannya dibuat dalam bentuk sebuah buku dengan uraian yang menggunakan bahasa yang relatif sederhana. Selain itu, untuk lebih mempermudah pemahaman terhadap konsep yang dikemukakan, sebagian besar uraiannya disertai dengan contoh visual berupa foto atau gambar yang disumbangkan oleh berbagai pihak dan dari foto atau gambar yang berstatus milik-publik (*public domain*).

Disadari bahwa tidaklah mudah memberikan pemahaman tentang konsep dari dunia seni yang dinamis serta jauh dari hal yang serba pasti. Bidang seni rupa, sebagaimana bidang seni lainnya bukanlah bidang eksakta yang menawarkan konsep yang serba tunggal dan pasti. Eisner mengingatkan kita bahwa pada seni melekat kesediaan untuk mengimajinasikan segala kemungkinan, mengeksplorasi ketaksamaan (*ambiguity*) dan menerima keragaman pandangan. Sikap batin inilah yang diharapkan untuk dimiliki pembaca dalam mencerna buku ini. Bagi mereka yang ingin mendalami dunia seni rupa secara lebih intensif, dipersilahkan meneruskannya dengan bacaan-bacaan tingkat lanjutan.

Demikianlah gambaran materi bacaan ini, semoga kehadirannya bermanfaat sebagaimana yang diharapkan.

PENGERTIAN SENI RUPA

Di dalam kehidupan sehari-hari, kita sering tergugah dalam bersentuhan dengan fenomena keindahan. Ketergugahan itu timbul akibat rasa puas, rasa haru, atau rasa senang yang dirasakan akibat sentuhan keindahan tersebut, entah melalui indera penglihatan atau pendengaran. Fenomena keindahan tersebut mungkin terpancar dari alam ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa seperti bunga yang sedang mekar, ombak yang berkejaran, kicauan burung, atau terpancar dari ciptaan manusia, makhluk Tuhan yang dikaruniai bakat untuk mencipta, dalam bentuk lukisan, nyanyian, alunan instrumen musik, atau lakon teater.

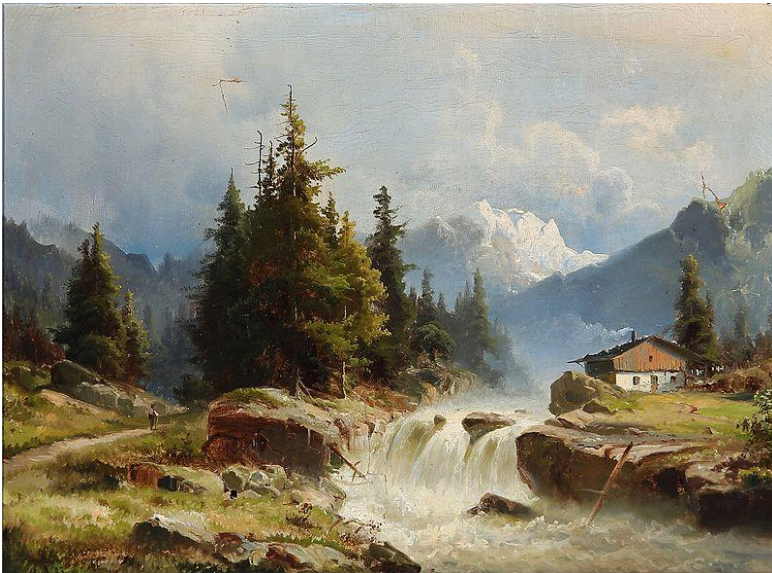
A. KEINDAHAN ALAM DAN SENI

Keindahan yang terpancar dari alam disebut keindahan alam, sedangkan keindahan yang terpancar dari hasil ciptaan manusia disebut keindahan seni. Apakah keindahan alam memiliki kesamaan dengan keindahan seni? Jawabannya adalah: keindahan alam memiliki kesamaan dengan keindahan seni yakni keduanya menarik (atraktif) dan menyenangkan karena dirasakannya keteraturan, keharmonisan ketepatan proporsi, dan keeleganan. Persoalan yang kemudian muncul adalah seni tidak selamanya menampilkan hal yang indah (dalam pengertian masyarakat umum sebagai sesuatu yang menyenangkan hati) saja, sebagaimana yang terlihat pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1.

Contoh keindahan yang terpancar dari alam ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa. Kiri: Keindahan bunga lotus; Kanan: Keindahan tiga ekor burung angsa yang sedang terbang (T. Voekler Wikicommons; US Army Wikicommons).



Gambar 2.

Keindahan karya seni yang tercermin pada karya seni lukis. Kiri: Seni lukis yang menampilkan pemandangan alam yang indah (Wikicommons, Bruun Rasmussen); Kanan: Seni lukis *Trompe l'oeil* menampilkan alam benda yang seolah-olah benda asli (Wikicommons, Jan Arkesteijn).



Gambar 3.

Karya seni lukis yang menampilkan hal yang tidak indah dalam pengertian yang lazim. Atas: Lukisan karya Peter Paul Rubens yang berjudul *Kepala Medusa* (Wikicommons); Bawah kiri: lukisan karya Quentin Matsys yang berjudul *Wanita Tua yang Fantastis* (Wikicommons); Bawah kanan: Lukisan karya Francisco Goya yang berjudul *Saturnus Menelan Anaknya* (Wikicommons).

Seni kadangkala menampilkan hal yang tragis, jelek, membingungkan, mengejutkan, satiris, provokatif, dan bahkan menjijikkan (Lihat Gambar 3). Karena sifat seni yang demikian ini, maka beberapa orang pakar menggunakan istilah estetika (*aesthetic*) untuk mawadahi hal yang indah, tragis, jelek, membingungkan, mengejutkan, satiris, provokatif, dan menjijikkan yang mungkin ditampilkan dalam sebuah karya seni. Bagi para pakar tersebut, ilmu tentang hal yang estetika, yakni estetika (*aesthetics* dengan huruf “s” di ujung kata) hanyalah tepat untuk diaplikasikan pada seni dan pengalaman artistik saja.

Dari berbagai aspek yang ditampilkan oleh karya seni sebagaimana yang diuraikan di atas, pertanyaan kemudian muncul: apakah seni itu? Pertanyaan ini seandainya dipertanyakan sebelum lahirnya seni rupa modern, relatif mudah untuk menjawabnya oleh karena karya seni pada masa itu relatif homogen. Pertanyaan tersebut jika diajukan pada Abad ke-21 ini, amatlah sulit untuk menjawabnya oleh karena kita diperhadapkan dengan begitu banyak ragam dari apa yang disebut sebagai seni. Akibat kemajuan teknologi transportasi dan komunikasi, manusia Abad ke-21 terpapar oleh karya seni dari segala penjuru dunia dari rentang waktu ribuan tahun. Jangankan karya seni dari berbagai akar budaya dan kurun waktu, terhadap karya seni yang sejaman dengan kita yang ada di sekitar, membuat kita sulit untuk mendefinisikannya.

Buku ini tentu saja tidak akan memberikan jawaban yang definitif tentang apakah seni itu. Apa yang akan dilakukan adalah memberikan semacam panduan yang memungkinkan pembaca untuk membangun pemahamannya sendiri tentang seni.

B. MAKNA ETIMOLOGI DAN TERMINOLOGI

Secara etimologi, kata ‘seni’ yang umum dipakai berasal dari bahasa Melayu yang berarti ‘tipis, amat halus’. Pada kamus yang diterbitkan sebelum masa kemerdekaan Indonesia, istilah seni telah ada, tetapi maknanya tidak sama dengan makna seni yang populer dewasa ini. Dalam Kamus *Kitab Arti Logat Melayu* yang disusun oleh E Soetan Harahap, misalnya ditunjukkan contoh “anggotanya seni” yang bermakna anggotanya halus; “suara Mariah amat seni” yang bermakna suara si Mariah amat halus; “sebab takutnya ia berpeluh seni,” yang bermakna sebab takutnya ia berpeluh sedikit-sedikit (Sakri, 1990: 9). Contoh ini sejalan dengan apa yang dituliskan oleh Abdul Muis dalam

roman yang dikarangnya, *Salah Asuhan*: “Syafei sedang menggapaigapaikan tangannya, sedang jeritnya semakin seni.” Barulah setelah kemerdekaan Indonesia, kamus yang memberi makna seni sebagaimana yang dipahami dewasa ini ditemukan sebagaimana yang dapat dilihat pada *Kamus Moderen Bahasa Indonesia* susunan Sultan Mohammad Zain. Dalam kamus tersebut, selain seni dimaknai sebagai halus, juga diperkenalkan istilah *kesenian* yang bermakna “sebagian dari kebudayaan, hasil dari keutasan, kecakapan, dan kepandaian manusia, lawan dari keindahan alam yang diadakan oleh alam sendiri.” Menarik untuk dicatat, pada kamus susunan Sultan Mohammad Zain tersebut seni dibagi atas seni bangunan, seni rupa, seni musik, dan seni puisi. Seni tari sama sekali tidak disinggung.

Ada juga yang berpandangan bahwa kata *seni* berasal dari kata *san* dalam Bahasa Sangsekerta yang artinya dikaitkan dengan pemberian persembahan atau sesajen berupa tarian, nyanyian, atau pembuatan bangunan untuk persembahan kepada dewa sesuai ajaran Agama Hindu. Kata *san* ini kemudian berkembang menjadi *sani* yang akhirnya menjadi *seni* (PKMM: 1972, 13). Pendapat yang lain lagi mengatakan bahwa kata seni berasal dari kata *genius*, Bahasa Inggris, yang salah satu maknanya adalah orang yang memiliki kemampuan atau bakat yang luar biasa dalam bidang intelektual dan kreativitas. Karena seniman hebat dianggap orang *genius*, kemudian dari sinilah istilah *genius* bertransformasi menjadi seni. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna seni sebagai “orang yang berkesanggupan luar biasa; jenius” diakui. Dari manapun asalnya, kata seni dewasa ini disepadankan dengan kata ‘*arts*’ dalam Bahasa Inggris, yang mencakupi *visual art* (seni rupa), *music* (seni musik) *dance* (seni tari), dan *theatre* (seni teater). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang menjadi rujukan standar dalam berbahasa Indonesia, kata *seni* dimaknai sesuai pengertian awalnya sebagai kecil, tipis, halus, mungil, elok, serta dimaknai sebagai istilah yang identik dengan *arts* dalam Bahasa Inggris.

Berdasarkan terminologinya, istilah seni telah banyak didefinisikan oleh para pakar. Namun, sampai dewasa ini belum ada satupun di antara definisi yang ada tentang apakah seni itu, yang memuaskan semua orang. Lebih mudah untuk menunjukkan beragam contoh karya seni dari pada membuat definisi tentangnya.



Gambar 4.

Beberapa contoh karya seni. Atas: foto pertunjukan musik (vokal dan instrumen) dosen dan mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada suatu resepsi pernikahan di Hotel Clarion Makassar (foto: Sofyan Salam); Tengah, kiri: foto pertunjukan tari pada Hari tari Sedunia 2019 di halaman Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar (foto: Sofyan Salam); Tengah kanan: foto pertunjukan teater tradisional Wayang Orang (Wikicommons, Adriano); Bawah, kiri: karya seni rupa berupa patung (Foto: Sofyan Salam); Bawah, kanan: lukisan pemandangan karya A. Kahar Wahid (Foto: Sofyan Salam).

Berikut ini dikemukakan beberapa definisi sebagai upaya untuk memaknai apakah seni itu.

1. "Seni ialah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya senang orang melihat atau mendengarnya" (Ensiklopedia Indonesia).
2. "Seni ialah segala sesuatu yang dilakukan orang bukan karena kebutuhan pokok, melainkan semata-mata karena kemewahan, kenikmatan, atau kebutuhan spiritual" (*Everymen Encyclopedia*).
3. "Seni ialah kegiatan manusia yang dilakukan secara sadar, dengan perantaraan tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan kepada orang lain perasaan-perasaan yang telah dihayatinya agar orang lain tergugah dan mengalami perasaan yang sama" (Leo Tolstoy).
4. "Seni ialah peniruan terhadap alam dengan segala seginya" (Plato, Lessing dan J.J Reusseau).
5. "Seni ialah suatu kegiatan manusia yang menjelajahi, dan dengan ini menciptakan kenyataan baru dalam suatu cara penglihatan yang melebihi akal dan menyajikannya secara perlambang atau kiasan sebagai suatu kebulatan alam kecil yang mencerminkan kebulatan alam semesta" (Erich Kahler).
6. "Seni ialah kegiatan rokhaniah manusia yang merefleksikan realitas dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rokhani penerimanya" (Achdiat K. Miharja).
7. "Seni ialah ekspresi-estetik melalui media visual, bunyi/suara, gerak, dan lakon. Ekspresi-estetik ini murni dilakukan untuk berekspresi semata atau dilakukan demi memenuhi kebutuhan praktis tertentu" (Sofyan Salam).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa untuk memberikan pengertian terhadap istilah "seni rupa" dapat mengacu pada pengertian seni manapun. Pembatasan arti seni rupa dari arti seni secara umum ditentukan oleh media pengekspresianannya. Seni rupa diekspresikan melalui media rupa (visual) seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume dan ruang. Sementara itu, seni tari diekspresikan melalui media gerak; seni musik diekspresikan melalui media bunyi/suara; dan seni teater diekspresikan melalui media lakon. Dengan mengacu ke definisi no. 7 di atas, sebagai contoh, seni rupa dapat didefinisikan sebagai "ekspresi-estetik melalui media titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume dan ruang." Media seni rupa tersebut merupakan media standar yang melahirkan karya seni rupa semacam

seni gambar, seni lukis, seni patung, seni cetak, seni kriya, dan sebagainya, yang diuraikan lebih lanjut pada bagian berikutnya. Dewasa ini telah lahir karya seni rupa yang juga memanfaatkan media bunyi, cahaya, dan gerak sebagai media tambahan. Dengan perkembangan yang demikian ini, batas antara seni rupa, seni musik, dan seni teater menjadi kabur. Lahirlah kemudian istilah untuk mengakomodasi perkembangan ini yakni: “Seni Rupa Pertunjukan (*Performance Art*)”, setelah sebelumnya diperkenalkan istilah “Seni Rupa Kejadian (*Happening Art*).”

C. ISTILAH SENI RUPA DAN DESAIN

Dalam penggunaan sehari-hari, istilah “seni rupa” dan “desain” seringkali disejajarkan sebagai dua buah kata yang berbeda. Artinya istilah seni rupa memiliki pengertian sendiri, demikian pula dengan istilah desain. Inilah yang menimbulkan diskusi yang berkepanjangan karena ada pihak yang memandang bahwa seni rupa dan desain pada dasarnya sama saja, yakni keduanya merupakan bentuk ekspresi estetis dengan media visual (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume, dan ruang). Bagi pihak yang menyamakan seni rupa dengan desain, posisinya jelas yakni “seni rupa adalah desain, dan desain adalah seni rupa.” Diskusi yang berkepanjangan mengenai hal ini telah menimbulkan kebingungan yang mendorong Tsion Avital, seorang dosen seni rupa dari Holon Institute of Technology, Israel menuliskan buku yang berjudul *The Confusion between Art and Design* (Kebingungan tentang Istilah Seni Rupa dan Desain). Avital sendiri berpandangan bahwa seni rupa dan desain merupakan dua buah istilah yang mandiri dengan otonominya masing-masing. Dalam bukunya tersebut ia menunjukkan hampir seratus perbedaan, kontrapembedaan, dan perbandingan antara kedua istilah tersebut.

Asal muasal dari timbulnya kontroversi mengenai hal ini berawal ketika diperkenalkannya istilah seni-murni (*fine-art*) dan istilah seni-terapan (*applied-art*) pada Masa Renaisans Italia di Abad ke-15. Dalam seni rupa, Seni-murni bermakna karya seni rupa yang diciptakan sebagai ekspresi keindahan semata, yang populer dengan istilah “*art for art's sake*,” sedangkan seni-terapan diciptakan sebagai ekspresi keindahan yang peduli pada aspek kepraktisan dari apa yang diciptakan. Secara tradisional yang termasuk sebagai seni-murni adalah seni lukis, seni patung, dan seni cetak (*print-making*),



Gambar 5.

Bagi yang memandang seni rupa berbeda dengan desain, foto di sebelah kiri berupa lukisan karya Beny Subiantoro (foto: Sofyan Salam) dipandang sebagai karya seni rupa sedangkan foto di sebelah kanan berupa tempat minum karya Peter Muller Munk dipandang sebagai karya desain (Wikicommons).

sedangkan yang termasuk seni-terapan adalah seni kriya (*craft*) dengan berbagai bahan (seperti keramik, kayu, logam, kulit, dsb) dan seni dekorasi.

Dalam konteks disejajarkannya istilah seni rupa dan desain, istilah “seni rupa” dimaknai sebagai seni-murni, sedangkan istilah “desain” dikaitkan dengan seni-terapan. Berbagai upaya untuk menjelaskan perbedaan penggunaan kedua istilah ini, baik oleh pakar maupun praktisi (perupa, desainer), mencerminkan hal ini yakni seni rupa sebagai ekspresi visual demi pertimbangan estetis

belaka, sedangkan desain dimaknai sebagai ekspresi visual estetis yang mempertimbangkan aspek kepraktisan. Karena aspek kepraktisan inilah, seorang desainer perlu mendapatkan masukan dari pihak pengguna (*client*) dan pemangku-kepentingan (*stakeholder*) lainnya. Perhatikanlah beberapa penjelasan yang mencoba untuk menggambarkan perbedaan makna istilah seni rupa dan desain:

1. Alex Trochut seorang perupa yang sekaligus desainer menyatakan: “saya memandang seni rupa dan desain merupakan dua bahasa yang berbeda. Meski demikian saya menyadari bahwa seorang desainer dapat menciptakan karya seni rupa dan seorang perupa dapat mendesain. Tidak ada konteks yang dapat menegaskan garis batas yang jelas diantara keduanya, dan tentu saja ada banyak persinggungan diantara keduanya...Apa yang sesungguhnya membedakan antara seni rupa dan desain, bagi saya, adalah niat yang mendasarinya. Desain sangat dibatasi sedangkan seni rupa tidak mengenal pembatasan, larangan, atau tabu, dan bahkan *subject-matter* dari karya, bahkan tidak harus memiliki makna.” Selanjutnya Trochut mengemukakan proposisi berikut ini yang dipandangnya sangat membantu baginya dalam menciptakan karya seni rupa atau desain: “(1) Desain memecahkan masalah, sedangkan seni rupa mengungkapkan pertanyaan; (2) Desain bersifat konklusif sedangkan seni rupa justru membuka perdebatan; (3) Desain bagaikan aktor yang mengikuti naskah/skenario, sedangkan seni rupa bagaikan penulis yang menafsirkan secara bebas jalan ceritera; (4) Desain merupakan gagasan penemuan solusi sedangkan seni rupa adalah isi suara batin; (5) Desain menuntut penerimaan khalayak sedangkan seni rupa hanya tergantung keinginan sendiri; (6) Desain adalah tindakan empati sedangkan seni rupa adalah tindakan kebebasan (Trochut, 2016).
2. Benek Lisefski menuliskan dalam artikelnya *The Truth about Art vs Design* bahwa ia tidak setuju jika ditanyakan apakah seni rupa itu adalah desain dan desain adalah seni rupa. Menurutnya, yang pertama-tama harus diperhatikan adalah jenis desain apa yang dibicarakan. Seni ilustrasi dan desain grafis relatif dapat disamakan dengan seni rupa. Tetapi ketika berbicara mengenai desain produk digital (situs jaringan, aplikasi, perangkat lunak) atau desain industri, barulah desain berbeda nyata dengan seni rupa. Seni rupa dan desain memiliki prinsip visual dasar yang sama (garis,

warna, bidang, keseimbangan, kontras, irama, dsb) yang merupakan landasan tempat perupa dan desainer mewujudkan pengalaman visualnya. Jika pewujudan pengalaman visual perupa merupakan tujuan, bagi desainer pewujudan pengalaman visual hanyalah alat untuk mencapai tujuan lain. Perbedaan antara seni rupa dan desain terletak pada niatnya. Seni rupa dalam wujudnya yang paling murni tidak terbatas dalam hal tujuan. Ia dapat meliputi apapun yang dipilih oleh perupa. Bahkan juga jika 'tanpa-tujuan' sama sekali. Desain tidak memiliki kemewahan berupa kebebasan tersebut. Desain selalu mempunyai tujuan dan tujuan itu harus dicapai. Jika tidak, maka ia akan dicap sebagai karya desain yang gagal. Hal lain yang membedakan seni rupa dan desain adalah desain mempunyai pelanggan yang harus dipuaskan dan desain dibatasi oleh berbagai hal seperti tujuan bisnis, penganggaran, dan *deadline* (pembatasan waktu).

3. Miklos Philips, seorang desainer, mengatakan "jika anda bekerja dengan para desainer profesional dan anda menyamakan seni rupa dengan desain, maka anda akan mendapatkan respon yang tegas semacam ini: 'desain bukanlah seni rupa, desain harus berfungsi;' 'perupa bekerja secara naluriiah, sedangkan desainer bekerja berdasarkan metode yang berbasis data.' (Toptal.Com)
4. Maria Khan, seorang mahasiswa *Master of Digital Media* (MDM), menyatakan bahwa "seni rupa bersumber dari pengalaman internal dan eksternal. Seni rupa adalah gambaran dari apa yang seorang perupa alami, cara pandang pribadinya terhadap dunia, dan apa yang diungkapkannya secara bebas. Di sisi lain, seorang desainer bertolak dari masalah yang harus dicarikan solusi secara artistik." (The CDM.ca)
5. Piazza Dana dalam skripsi yang ditulisnya untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni Rupa (*Bachelor of Fine Art*) menyimpulkan sebagai berikut:" Perbedasan antara seni rupa dan desain sebagaimana yang saya pahami adalah: seni rupa menuntut perupa untuk mencurahkan segenap pribadinya ke dalam karya yang diciptakannya, sedangkan desain menuntut desainer untuk tidak mencurahkan pribadinya ke dalam karyanya."

Dari uraian singkat di atas terungkap bahwa seni rupa dan desain dapat disamakan atau dibedakan. Seni rupa dan desain disamakan atas dasar pertimbangan keduanya merupakan kegiatan perwujudan pengalaman estetik melalui media visual. Seorang perupa dan desainer memiliki tantangan yang sama yakni bagaimana mengekspresikan perasaan estetikanya melalui karya yang diciptakannya. Di sisi lain, istilah seni rupa dan desain dibedakan atas dasar berbagai alasan khusus, sebagaimana yang diungkapkan di atas yang tercermin pada perbedaan tantangan yang dihadapi antara seorang perupa yang fokus perhatiannya pada bagaimana ia dengan bebas mengartikulasikan gagasan estetikanya sebagai seorang seniman yang independen, dan tantangan yang dihadapi oleh seorang desainer dalam memecahkan berbagai masalah teknis untuk memenuhi kebutuhan yang berorientasi bisnis dari pelanggannya seraya menghadirkan sentuhan pribadinya sebagai seorang seniman.

D. KEIDENTIKAN SENI RUPA DENGAN KREATIVITAS

Seni rupa, sebagaimana cabang seni lainnya, seringkali diidentikkan dengan kreativitas atau kekreatifan. Hal ini tidaklah mengherankan oleh karena karya seni rupa dilahirkan melalui proses kreatif. Proses kreatif bermula dari adanya ide imajinatif yang diolah di benak, kemudian diwujudkan menjadi karya seni rupa yang artistik. Seseorang yang memiliki ide imajinatif dapat disebut sebagai manusia imajinatif, dan jika ia mampu mewujudkan imajinasinya tersebut menjadi karya nyata, ia dapat disebut sebagai manusia kreatif. Seorang yang menghasilkan karya seni rupa, meskipun berusia dini, ia adalah manusia kreatif.

Kekreatifan dalam seni rupa seringkali dipandang sebagai sesuatu yang misterius. Hal ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa anak usia dini yang masih lugu, jika diberi kertas kosong dan alat penggores seperti spidol atau krayon, ia secara alamiah akan mengungkapkan idenya yang orisinal dan spontan dalam bentuk gambar/lukisan. Demikian pula, jika diberi plastisin, ia dengan antusias membentuk plastisin tersebut menjadi karya seni rupa tiga-dimensi dalam beragam wujud. Kekreatifan yang ditunjukkan oleh anak disebut sebagai kekreatifan ekspresif karena spontan tanpa melewati proses pelatihan. Spontanitas anak dalam mewujudkan imajinasinya melalui seni rupa, menjadikan seni rupa diidentikkan dengan kekreatifan. Penyamaan seni rupa dengan kekreatifan semakin diperkuat dengan adanya anak yang berbakat seni rupa sejak usia dini yang ditandai



Gambar 6.

Gambar/lukisan anak yang dikategorikan sebagai kekreatifan ekspresif oleh Taylor. Kiri: gambar yang berjudul *Anggota Keluarga Saya* oleh Aqifah usia 7,5 tahun (pindaian: Sofyan Salam); Tengah: Gambar yang berjudul *Rumah dan Halamannya* oleh Kanza usia 5 tahun (pindaian: Sofyan Salam); Kanan: lukisan yang berjudul *Ogoh-Ogoh* oleh Chiqqa Rasmi Basyakiya usia 10 tahun (foto: Syakir Muharrar).

dengan kemampuannya menghadirkan karya seni rupa yang artistik yang membuat orang dewasa tercengang.

Gejala yang nampak pada dunia anak yakni dilahirkannya karya seni rupa yang imajinatif, orisinal, dan artistik, juga nampak pada apa yang dilakukan oleh orang dewasa yang berprofesi sebagai perupa (pelukis, pematung, pegrafis, desainer dan sebagainya). Melalui tangan mereka, lahir karya seni rupa yang oleh masyarakat dinilai sebagai karya kreatif yang unik. Irving A Taylor (1969: 6-7) peneliti dalam bidang kekreatifan mengategorikan tingkat kekreatifan atas lima tingkat, yaitu: (1) kekreatifan ekspresif sebagaimana yang ditunjukkan oleh anak yang secara spontan dan ekspresif mewujudkan idenya seperti yang terlihat pada Gambar 6; (2) kekreatifan produktif yakni kekreatifan yang ditunjukkan pada kemampuan teknis dalam menghasilkan ciptaan. Kekreatifan ini diperoleh setelah seseorang melewati pelatihan teknis yang menjadikannya terampil. Lihat contoh karya seni rupa yang dapat dikelompokkan sebagai bentuk kekreatifan produktif pada Gambar 7 (kiri). Pada Gambar tersebut terlihat sebuah kursi sebagai bentuk karya seni rupa kerajinan perabot, yang untuk

menciptakannya dibutuhkan keterampilan teknis yang tinggi; (3) kekreatifan inventif yakni kekreatifan yang tidak sekadar menunjukkan keterampilan teknis dalam penciptaannya tetapi juga terlihat adanya suatu penjelajahan yang berujung pada penemuan alat, bahan, atau teknik yang baru (Lihat Gambar 7, kanan). Pada gambar tersebut, terlihat perabot berupa kursi yang terbuat dari bahan, dan wujud kursi yang tidak lazim (misalnya kaki kursi yang begitu banyak jumlahnya) sebagai hasil temuan penciptanya; (4) kekreatifan inovatif yakni kekreatifan yang memiliki tingkat orisinal yang lebih tinggi dari pada kekreatifan inventif sebagaimana yang terlihat pada Gambar 8. Pada Gambar 8 terlihat sebuah kursi yang sama sekali memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi kursi pada umumnya sebagai tempat duduk. Kursi yang berukuran raksasa ini (bandingkan dengan ukuran orang yang berada di bawahnya), tidak lagi dimaksudkan sebagai karya seni rupa terapan dengan fungsi praktis sebagai tempat duduk, tetapi semata sebagai bentuk ekspresi estetis dan diposisikan sebagai seni rupa publik; (5) kekreatifan emerjenatif yakni kekreatifan yang paling orisinal yang levelnya setara dengan para pemenang nobel dalam bidang sains. Kekreatifan emerjenatif merupakan kekreatifan orang jenius.



Gambar 7.

Contoh karya seni rupa dengan tingkat kekreatifan produktif dan inventif. Kiri: kursi yang penggarapannya menunjukkan keterampilan teknis penciptanya (Wikicommons); Kanan: kursi yang penggarapannya tidak sekadar menunjukkan keterampilan teknis penciptanya tetapi juga menunjukkan temuan baru yang tidak lazim (Wikicommons, Jason Philips).

Dalam dunia seni rupa, kekreatifan tingkat emerjenatif ditunjukkan oleh tokoh perupa pelopor lahirnya berbagai aliran seperti Claude Monet, Pierre Aguste Renoir, Manet (Impresionisme), Honore Daumier, Gustave Courbet (Realisme), Vincent van Gogh, Henry Matisse (Ekspresionisme), Pablo Picasso, Georges Braque, Juan Gris (Kubisme), Salvador Dali (Surealisme), Marcel Duchamp, Raoul Haoussman (Dada), Kazimir Malevisch (Suprematisme), Piet Mondrian (Neo-Plastisisme), Victor Vasarely (*Op Art*), Jackson Pollock (Abstrak-ekspressionisme), Jasper Johns, Andy Warhol (*Pop Art*), dan banyak lagi.



Gambar 8.

Contoh karya seni rupa dengan tingkat kekreatifan inovatif berupa kursi sebagai wujud ekspresi estetis yang terlepas sama sekali dari fungsi praktis kursi sebagai tempat duduk. Di sini, seniman pencipta kursi tersebut mengembangkan pemikiran "*out of the box*" dalam mengungkapkan ide artistiknya (Wikicommons, Justinc).

Dikaitkannya seni rupa dengan kekreatifan juga tidak terlepas dari penampilan sebagian perupa yang dikategorikan sebagai penampilan orang kreatif. Para pakar yang mendalami tentang kekreatifan telah menjadikan perilaku orang yang berada di balik sebuah karya yang tergolong kreatif. Craft mengemukakan bahwa orang kreatif adalah mereka yang mampu melihat kemungkinan di saat orang lain tidak menyadarinya (Ferrari dkk, 2009: 5). Conant mengemukakan bahwa orang kreatif terefleksikan pada kualitas keunikan, keaslian, kebaruan, dan kesegaran seseorang yang secara

serta-merta atau mungkin intuitif berperan dalam pembentukan dan pengembangan suatu ide atau gagasan (Linderman dan Herberholz, 1974:4). Menurut Barron, dari segi penampilan, orang kreatif adalah orang yang lebih primitif sekaligus lebih berbudaya, lebih destruktif sekaligus konstruktif, lebih gila dari orang kebanyakan (Linderman dan Herberholz, 1974:2). Telah menjadi pengetahuan umum bahwa perupa, dan juga seniman lainnya, adalah orang yang eksentrik. Jelaslah, pengaitan antara seni rupa dengan kekreatifan bukanlah terjadi secara kebetulan. Tidak mengherankan jika seorang penulis pernah melontarkan pernyataan bahwa “jika anda diminta untuk memilih pasangan kata dari kekreatifan, maka kata pertama yang muncul di benak adalah “seni.”

Demikianlah uraian singkat yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman tentang makna seni rupa sebagai landasan dalam memasuki bagian berikutnya.

UNSUR SENI RUPA

A. UNSUR FISIK

Unsur fisik yang dimaksudkan di sini adalah unsur-unsur yang dapat ditangkap dan diidentifikasi secara kasat mata seperti bentuk, warna, tekstur, dan ruang, yang disusun (diorganisasikan) secara artistik (mempertimbangkan prinsip penyusunan) hingga membentuk wujud baru yang disebut seni rupa.

1. Bentuk

Bentuk sebagai salah satu unsur fisik seni rupa dapat berupa titik, garis, bidang, dan gempal. Berikut ini dijelaskan jenis bentuk tersebut.

a. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum berupa bundaran sederhana. Namun, titik bila dibesarkan (*dizoom*) memiliki raut dapat berupa bundaran, mampat, tak bersudut, bujur sangkar, segi tiga, lonjong, dll. Contoh raut titik apabila diperbesar dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9.
Raut titik bila diperbesar.

b. Garis

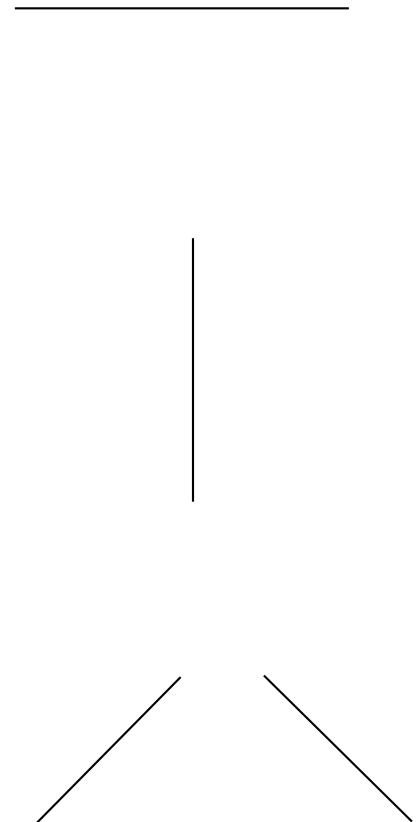
Garis adalah suatu hasil goresan nyata atau batas limit suatu benda, ruang, rangkaian massa, dan warna. Raut garis secara umum dapat dibedakan atas lurus, lengkung, dan bertekuk/patah. Oleh karena garis mempunyai lebar, tubuhnya dibatasi oleh dua sisi, maka berdasarkan ukuran tubuhnya dapat pula dibedakan atas garis tebal dan garis tipis. Setiap jenis garis memiliki karakter dan dapat menyimbolkan sifat atau keadaan tertentu sebagai salah satu unsur bahasa rupa. Penyimbolan garis biasanya menggunakan pendekatan asosiatif.

1) Garis lurus, terdiri atas garis horizontal, garis vertikal, garis diagonal

Garis horizontal atau garis mendatar pada umumnya diibaratkan dengan permukaan air atau cakrawala yang datar. Selain itu, karena arahnya yang datar sering pula diasosiasikan dengan benda-benda yang berbaring, rebah terlentang, atau yang sedang istirahat. Oleh karena itu, garis horizontal memiliki karakter atau kesan tenang, damai, pasif, dan kaku. Dengan karakter yang dimiliki tersebut sehingga garis horizontal biasa digunakan untuk melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan.

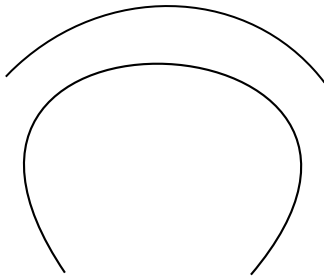
Garis vertikal atau garis tegak diasosiasikan dengan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti batang pohon, orang berdiri, tugu, gedung tinggi, dan lain-lain. Oleh karena itu, garis vertikal mengesankan keadaan tak bergerak, seimbang, statis, kaku, dan kuat. Dengan kesan seperti itu, garis vertikal biasa digunakan untuk melambangkan kestabilan/keseimbangan, kemegahan, kekokohan, kekuatan, kejujuran, keteguhan, dan kemasyhuran.

Garis diagonal atau garis miring ke kanan atau ke kiri sering diasosiasikan dengan benda-benda seperti pohon atau tiang yang hampir rebah, orang berlari, dan lain-lain yang mengesankan keadaan tidak seimbang dan menimbulkan gerakan akan jatuh. Oleh karena itu, garis diagonal memiliki kesan bergerak, dinamis, tidak seimbang, dan lincah. Dengan kesan seperti itu, garis diagonal biasa digunakan untuk melambangkan kedinamisan, kegesitan, dan kelincahan.

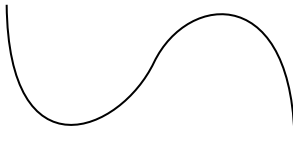


Gambar 10.
Garis lurus. Dari atas ke bawah: garis horizontal, vertikal, dan diagonal.

2) Garis lengkung, dapat dibedakan atas garis lengkung tunggal dan garis lengkung majemuk.



Garis lengkung tunggal dibedakan atas garis lengkung kubah, garis lengkung busur, dan garis lengkung mengapung. Garis lengkung diasosiasikan dengan keadaan mengapung, gumpalan asap atau awan, buih sabun, balon, dan sebagainya. Oleh karena itu, garis lengkung mengesankan gaya mengapung, ringan, dan dinamis. Dengan kesannya seperti itu, garis lengkung biasa digunakan untuk melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan.



Garis lengkung ganda atau majemuk memiliki kesan lemah gemulai, sehingga biasa diasosiasikan dengan gerakan ombak atau gerakan sesuatu yang berkesan lincah atau dinamik. Dengan kesannya seperti itu, garis lengkung ganda biasa digunakan untuk melambangkan keindahan, kedinamisan, dan keluwesan.



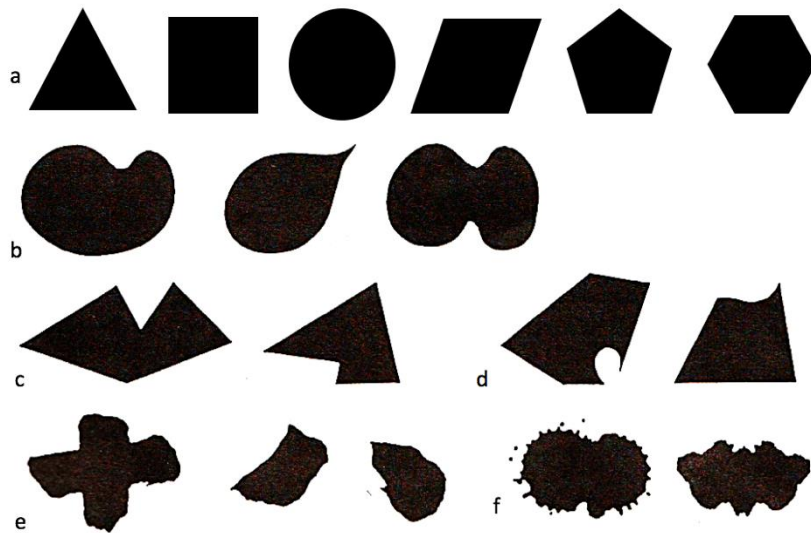
Garis zig-zag pada dasarnya adalah garis lurus yang dibuat patah-patah hingga membentuk sudut runcing. Dengan bentuknya yang demikian, garis zig-zag sering diasosiasikan dengan petir/kilat, letusan, retakan, atau situasi yang mengesankan tidak stabil, dinamis, atau berbahaya. Dengan kesan dan karakter seperti itu sehingga garis zig-zag lazim digunakan untuk menyimbolkan keadaan berbahaya, semangat, atau kengerian.

Gambar 11.

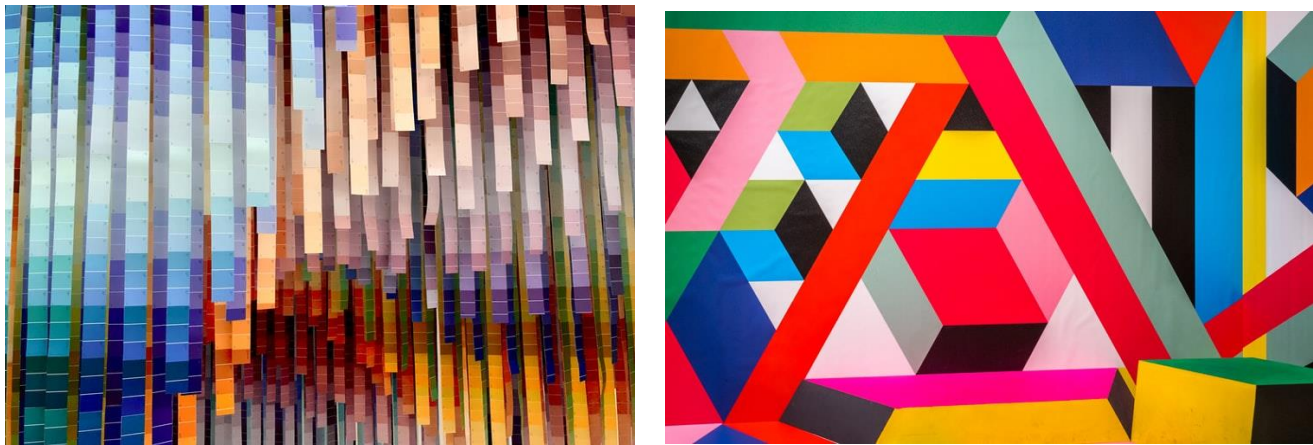
Garis lengkung. Dari atas ke bawah: garis lengkung tunggal, garis lengkung ganda, dan garis zig-zag.

c. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar (luas), mempunyai kedudukan dan arah serta dibatasi oleh garis, lazim disebut sebagai bentuk dua dimensi. Raut bidang meliputi bidang geometri, organis, bersudut, gabungan, tak beraturan, dan kebetulan. Pada karya dua dimensi, bidang tidak hanya yang menampilkan bentuk atau gambar (*pictorial space*) tetapi juga berupa bidang kosong atau latar dari bentuk/gambar (*blank space*). Pengorganisasian bidang pada karya seni rupa banyak terjadi terutama pada karya dua dimensi. Contoh bidang dan pengaturannya dapat dilihat pada Gambar 12 dan 13.



Gambar 12.
a. bentuk geometri;
b. bentuk organik;
c. bentuk bersudut;
d. bentuk gabungan;
e. bentuk tak beraturan;
f. bentuk kebetulan

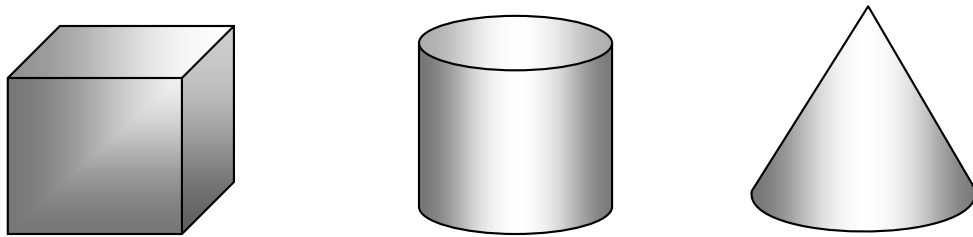


Gambar 13.

Contoh pengaturan bidang pada karya seni rupa yang melahirkan kesan dinamis. (Kiri: Unsplash, John Schaidler); (kanan: Unsplash, Alexander).

d. Gempal/volume

Gempal adalah bentuk yang mempunyai dimensi ketebalan atau kedalaman (volume) di samping panjang dan lebar, yang lazim disebut sebagai bentuk tiga dimensi. Gempal bisa padat dan bisa berongga. Bentuk gempal juga beraneka macam, namun secara garis besar dapat dibedakan atas gempal kubistis, silindris, gabungan, dan variatif. Pada karya seni rupa dua dimensi, gempal tampak bersifat semu karena hanya terlihat seolah-olah ada volume padahal kenyataannya tidak ada. Namun demikian, unsur ini tetap menjadi pembentuk pada sebuah karya seni rupa. Contoh gempal/volume dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14.
Contoh bentuk dasar geometris yang menunjukkan gempal/volume



Gambar 15.
Contoh karya seni rupa yang menunjukkan gempal/volume. Kiri: patung karya Auguste Rodin yang berjudul *Pemikir* di Paris (Wikicommons, Andrew Horne). Kanan: karya seni kerajinan berupa boneka khas Jepang (Foto: Sofyan Salam).

2. Warna

Menurut ilmu fisika, warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Menurut ilmu bahan, warna adalah semacam zat berupa pigmen (dalam bahasa Inggris, pigmen = zat warna). Dalam seni rupa, warna merupakan salah satu unsur penting. Paling sedikit, ada dua hal yang penting diketahui tentang warna, yakni peran dan klasifikasi warna.

a. Peran Warna

Warna sebagai salah satu unsur penting dalam seni rupa memiliki tiga peran yang lazim ditemukan dalam penerapannya, yaitu:

1) Warna mewakili alam

Warna dapat berperan mewakili alam dalam seni rupa terutama untuk menggambarkan objek alam. Penggambaran pohon misalnya akan tampak seperti senyatanya dengan pemberian warna hijau pada daunnya dan coklat pada batangnya. Demikian pula dengan penggambaran langit dengan warna biru, penggambaran matahari dengan warna merah atau jingga, dan sebagainya.

2) Warna sebagai simbol

Warna dapat berperan sebagai simbol apabila digunakan untuk melambangkan sifat, keadaan, atau suasana tertentu. Contoh peran warna sebagai simbol banyak digunakan pada bendera dan logo. Pada bendera kebangsaan RI (merah-putih) misalnya, warna merah digunakan untuk menyimbolkan sifat berani dan putih menyimbolkan keadaan suci. Beberapa jenis warna serta sifat, keadaan, atau suasana yang biasa disimbolkannya, di antaranya sebagai berikut:

Merah : berani, semangat, gairah, cinta, marah, panas, menyala, riang, manis, dan berkobar-kobar.

Jingga : kekeringan, kebahagiaan, bercita-cita, riang, dan gembira.

Kuning : mulia, keagungan, ketinggian martabat, luhur, mahal, bijaksana, riang, setia.

Hijau : harapan, muda, tumbuh, subur, damai.

Biru : setia, kebenaran, misteri, damai, simpatik, dingin, tenang, terpercaya.

Nila : sedih, kematian, kebesaran, romantis.

Ungu : misterius, berduka.

Coklat : tabah, stabil, subur.

Putih : suci, murni, sedih, pasif, ringan, menyerah.

Hitam : gelap, kematian, berat, menyerah, berkabung, kesungguhan.

3) Warna mewakili dirinya

Warna berperan mewakili dirinya sendiri bila dipergunakan sekadar menampilkan warna itu, tidak mewakili alam dan tidak untuk melambangkan sesuatu, atau dengan kata lain ia tampil otonom. Contoh penggunaan warna yang mewakili dirinya dapat dilihat pada berbagai jenis benda, misalnya warna rumah, warna kendaraan, warna pakaian, dsb.

b. Klasifikasi Warna

Warna dalam bidang seni rupa lazim diklasifikasi atas lima golongan atau tingkatan. Kelima golongan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Warna Primer (*Primary Color*)

Warna primer biasa pula disebut warna dasar, warna pertama, atau warna pokok, yaitu warna yang terjadi bukan dari hasil percampuran warna lain. Warna yang termasuk golongan ini adalah merah, kuning, dan biru. Warna ini disebut warna pokok karena warna inilah yang digunakan sebagai bahan pokok yang dicampur untuk menghasilkan warna lain.

2) Warna Sekunder (*Secondary Color*)

Warna skunder biasa pula disebut warna kedua, yaitu warna yang lahir dari hasil percampuran dua warna primer. Warna yang termasuk golongan ini adalah:

- Jingga/Orange, yakni hasil percampuran warna kuning dengan merah.
- Hijau, yakni hasil percampuran warna kuning dengan biru.
- Ungu/Violet, yakni hasil percampuran warna merah dengan biru.

3) Warna Tengah (*Intermediate Color*)

Warna tengah biasa pula disebut warna perantara, yaitu warna yang berada antara warna primer dengan warna sekunder, atau percampuran antara satu warna primer dan satu warna sekunder yang berdekatan pada lingkaran warna. Warna yang termasuk golongan ini adalah:

- Hijau kekuning-kuningan, yakni warna yang berada antara hijau dengan kuning.
- Jingga kekuning-kuningan, yakni warna yang berada antara jingga dengan kuning.
- Jingga kemerah-merahan, yakni warna yang berada antara jingga dengan merah.
- Ungu kemerah-merahan, yakni warna yang berada antara ungu dengan merah.
- Hijau kebiru-biruan, yakni warna yang berada antara hijau dengan biru.
- Ungu kebiru-biruan, yakni warna yang berada antara ungu dengan biru.

4) Warna Tersier (*Tertiary Color*)

Warna tersier atau warna ketiga adalah hasil dari percampuran dua warna sekunder, yang terdiri atas tiga warna coklat, yakni:

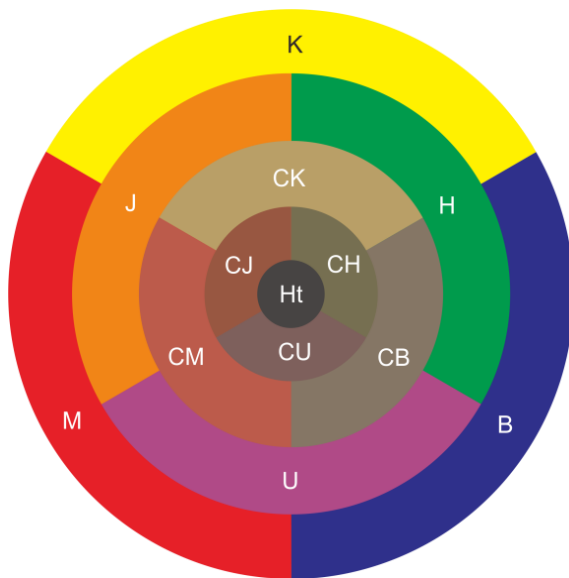
- Coklat kekuning-kuningan (siena mentah / kuning tersier), yaitu hasil percampuran warna jingga dengan kuning.
- Coklat kemerah-merahan (siena bakar / merah tersier), yaitu hasil percampuran warna jingga dengan ungu.
- Coklat kebiru-biruan (siena sepia / biru tersier), yaitu hasil percampuran warna hijau dengan ungu.

5) Warna Kuarter (*Quartenary Color*)

Warna kuarter atau warna keempat adalah hasil pencampuran dua warna tersier (*warna ketiga*), yang terdiri atas tiga warna coklat yang berbeda dengan coklat sebelumnya, yaitu:

- Coklat kejingga-jinggaan (jingga kuarter), yaitu hasil pencampuran coklat kekuning-kuningan (kuning tersier) dengan coklat kemerah-merahan (merah tersier).
- Coklat kehijau-hijauan (hijau kuarter), yaitu hasil pencampuran coklat kebiru-biruan (biru tersier) dengan coklat kekuning-kuningan (kuning tersier).
- Coklat keungu-unguan (ungu kuarter), yaitu hasil pencampuran coklat kemerah-merahan (merah tersier) dengan coklat kebiru-biruan (biru tersier).

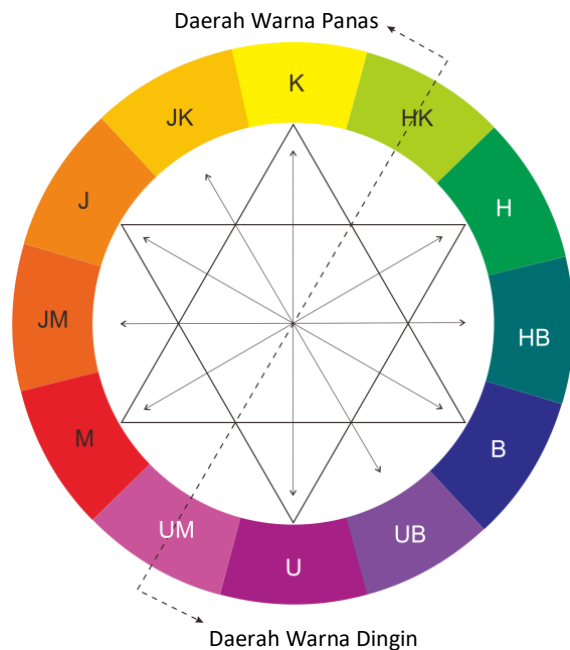
Gambaran yang lebih jelas mengenai klasifikasi warna dapat dilihat pada lingkaran warna berikut ini (Gambar 16 dan 17).



Gambar 16.

Klasifikasi Warna, berurut dari luar:

- Lingkaran pertama: warna primer.
- Lingkaran kedua: warna skunder.
- Lingkaran ketiga: warna tengah.
- Lingkaran keempat: warna tersier.
- Lingkaran kelima: warna kuarter.



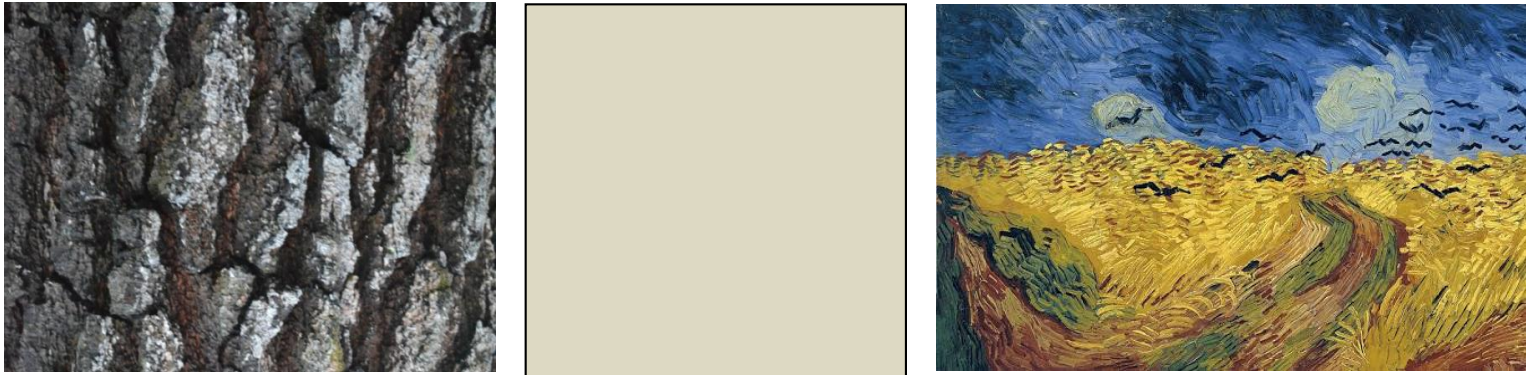
Gambar 17.

Lingkaran warna yang menunjukkan golongan warna panas dan warna dingin berdasarkan *huenya*.

3. Tekstur/Barik

Tekstur atau barik adalah nilai raba suatu permukaan. Nilai raba suatu permukaan terdiri atas kasar (tekstur kasar) dan halus

(tekstur halus). Namun secara visual tekstur kasar maupun halus ada yang bersifat semu, artinya berbeda kesan yang dirasakan bila dipandang dengan kesan yang dirasakan bila diraba. Berdasarkan sifat itu, tekstur kasar maupun halus ada yang disebut nyata dan ada pula yang disebut semu. Tekstur pada sebuah karya biasanya diadakan untuk memberikan efek tertentu pada permukaan atau penampakan karya tersebut.



Gambar 18.

Contoh tekstur: Kiri, tekstur kasar pada kulit batang pohon (Foto: Sukarman); Tengah, tekstur halus pada permukaan kertas; Kanan, tekstur kasar pada lukisan *Wheatfield with Crows* karya Vincent Van Gogh (Wikicommons).

4. Ruang

Belvin (1980) membedakan ruang antara ruang nyata (*actual space*) dan ruang gambar (*pictorial space*) atau ruang maya. Ruang nyata adalah ruang yang tampak secara visual serta dapat dirasakan dan diraba. Ruang nyata dapat berwujud dua dimensi atau tiga dimensi. Contoh ruang nyata dua dimensi adalah bidang yang biasa ditempati menulis atau melukis. Contoh ruang nyata tiga dimensi adalah taman, arsitektur, interior, patung, dan sebagainya. Ruang gambar atau ruang maya adalah ruang yang digambarkan, yang sifatnya tidak nyata (semu). Ruang ini dikatakan semu karena hanya tampak berdasarkan penglihatan. Keinginan untuk mewujudkan apa yang dilihat pada ruang nyata pada bidang gambar atau lukis mendorong perupa untuk melakukan eksplorasi. Eksplorasi inilah yang melahirkan ilmu perspektif pada zaman Renaisan di Eropa. Ilmu perspektif membantu perupa menghadirkan obyek pada bidang gambar/lukis terlihat berdasarkan sifat spasial atau dimensinya dari posisi mata terhadap obyek. Prinsip utama penggambaran sebuah obyek secara ilmu perspektif adalah obyek semakin mengecil jika posisinya semakin menjauh dari peninjau, dan penampakannya pun semakin kabur. Selain itu terjadi pula efek distorsi dalam penggambaran yang dikenal dengan istilah *foreshortening* seperti lingkaran bulat yang menjadi elips dan bujur sangkar menjadi trapezium.



Gambar 19.

Ruang Nyata dan ruang maya dalam karya seni rupa. Kiri: Lukisan Andrea Mantegna yang berjudul *Kematian Kristus dan Tiga Orang Peratap* pada ruang nyata berwujud bidang dua dimensi (Wikicommons); Kanan: Taj Mahal dan lingkungannya yang merupakan ruang nyata menjadi ruang maya pada karya fotografi (Wikicommons, Joel Godwin).

5. Struktur

Struktur adalah susunan atau hasil pengorganisasian unsur-unsur dasar (fisik) yang melahirkan wujud baru yang disebut karya seni. Struktur suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan karya seni itu yang menunjukkan adanya hubungan tertentu antara unsur-unsur yang tersusun itu. Jadi, struktur adalah unsur yang tidak bisa berdiri sendiri seperti unsur fisik lainnya karena ia terbentuk dari susunan yang menunjukkan hubungan antara unsur fisik yang satu dengan unsur fisik lainnya melalui pengorganisasian yang menerapkan prinsip-prinsip dasar penyusunan.

B. UNSUR NONFISIK

Unsur nonfisik yang dimaksudkan di sini adalah “isi yang terkandung pada karya seni rupa yang kemudian dimaknai oleh pengamat.” Unsur nonfisik pada karya seni rupa tidak selalu mudah untuk diidentifikasi, khususnya jika ditampilkan secara tersamar. Isi yang terkandung pada sebuah karya seni rupa atau yang populer dengan istilah *subject-matter* dapat berupa citraan/imej yang diangkat dari pengalaman hidup sehari-hari seperti alam benda (*still-life*),

potret, interior, pemandangan, peristiwa keseharian (kelahiran, kematian, percintaan, kemenangan, dsb), peristiwa monumental/historis, mitos, atau ajaran agama. Ia dapat berupa citraan yang bersifat abstrak atau semiabstrak. Paduan antara *subject-matter* dengan susunan unsur fisik seni rupa (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume, dan ruang) pada suatu karya seni rupa menghasilkan daya pakau karena terungkapnya pesan dari karya tersebut. Inilah yang disebut dengan *expressive content* dari suatu karya yang merupakan representasi dari unsur nonfisik suatu karya seni rupa. *Expressive content* suatu karya seni rupa menjadi spesifik karena pengaruh unsur corak atau *style* suatu karya seni rupa. Sebuah karya seni rupa yang memiliki *subject-matter* yang sama tetapi dengan corak yang berbeda akan memiliki daya pakau atau *expressive content* yang berbeda. Bandingkan perbedaan daya pakau dua buah karya seni lukis dengan *subject-matter* yang sama yakni alam benda (*still-life*) tetapi dengan corak yang berbeda pada Gambar 20.



Gambar 20.

Dua buah karya seni lukis dengan *subject-matter* yang sama tetapi corak yang berbeda. Kiri: lukisan alam-benda karya Albert Anker bercorak naturalisme (Public Domain Files); Kanan: lukisan Alam-benda karya Juan Gris yang bercorak kubistis (Wikicommons, Minneapolis Institute of Arts).

Di Indonesia, unsur nonfisik suatu karya seni rupa biasa pula disebut “bobot.” Bobot pada karya seni rupa pada umumnya dapat diamati sedikitnya pada tiga hal, yakni suasana, gagasan atau ide, dan ibarat atau anjuran.

Suasana adalah kesan yang ditimbulkan oleh sebuah karya pada saat diamati berkat hasil dari pengorganisasian unsur-unsur fisik (struktur) serta citraan visual yang ditampilkan. Pada karya seni rupa, suasana terjadi misalnya pada saat kita mengamati objek yang digambarkan kemudian emosi kita terbawa ke dalam situasi yang digambarkan itu (empati). Pada saat emosi kita terbawa, muncul misalnya perasaan ngeri, takut, prihatin, kagum, terpesona, erotis, tenang, dan sebagainya. Contoh karya seni rupa yang menunjukkan suasana dengan jelas dapat dilihat pada Gambar 21.

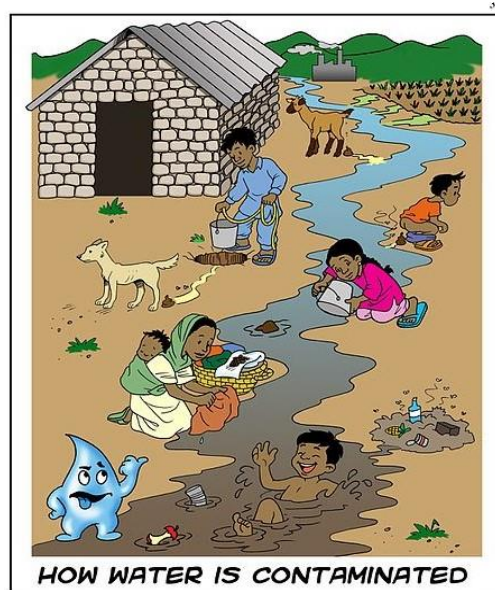


Gambar 21.

Contoh karya seni yang menggambarkan suasana. Atas, kiri: suasana horror pada lukisan karya Francisco Goya yang berjudul *Eksekusi 3 Mei* (Wikicommons); Atas, kanan: suasana misterius pada karya seni digital yang berjudul *Fantasi*, (Pixabay, Kellepics); Bawah, kiri: suasana keceriaan pada karya seni ilustrasi yang menampilkan tokoh pahlawan anak-anak (Wikicommons, Alma Ata); Bawah, kanan: suasana ketakjuban dan kegembiraan pada lukisan yang menggambarkan kelahiran Kristus (Wikicommons, Web Gallery of Art).

Gagasan atau ide, yaitu hasil pemikiran atau konsep, pendapat, atau pandangan tentang sesuatu. Pada karya seni, sesederhana apapun wujudnya pastilah mengandung gagasan atau ide. Misalnya gagasan untuk menampilkan suatu cerita pada sebuah karya seni, sesungguhnya karya seni tersebut tidaklah sekadar mementingkan ceritanya, tetapi juga bobot atau makna dari cerita itu.

Pengungkapan gagasan pada sebuah karya seni rupa tidaklah selalu bersifat tersurat atau terang-benderang yang segera dapat dipahami maknanya sebagaimana yang lazim terjadi pada sebuah karya desain komunikasi visual (Lihat Gambar 22). Pada Gambar 22, kiri, gagasan yang ingin disampaikan yakni bagaimana air sungai mengalami pencemaran, segera dapat dipahami. Pengungkapan gagasan pada sebuah karya seni rupa seringkali dengan cara yang tersirat sehingga pengamat perlu menafsirkannya (Lihat Gambar 22, kanan). Karya seni rupa semacam ini, jika dipamerkan ke publik biasanya disertai dengan deskripsi untuk memudahkan pengamat dalam mengapresiasi.



Gambar 22.

Pengungkapan ide secara tersurat dan tersirat pada karya seni rupa. Kiri: poster yang secara tersurat menjelaskan bagaimana terjadinya pencemaran pada sungai (Wikicommons, Cawst); Kanan: karya seni grafis dengan ide yang tersirat tentang keadilan dengan judul *Penoda Keadilan* karya M. Muhlis Lugis.

Ibarat atau anjuran, yaitu pesan, ajakan, atau propaganda kepada pengamat atau khalayak. Pada karya seni, terutama seni iklan,

bobot berupa ibarat atau anjuran merupakan faktor penting yang harus dimiliki. Bobot seni iklan seperti itu sangat mudah kita jumpai



Gambar 23.

Contoh karya seni yang berisi anjuran dan propaganda. Atas, kiri: sebuah poster yang menganjurkan penyebaran rasa cinta dan perdamaian (Pixabay, Javier Rodrigues); Atas, kanan: Sebuah poster di Arab Saudi yang mengajak khalayak untuk senantiasa menutup keran sesudah menggunakan air (Foto: Sofyan Salam); Bawah: sebuah poster mempropagandakan peperangan dengan pesan yang sangat provokatif “kita berperang untuk menghindari kejadian ini (yang digambarkan dalam bentuk sepatu Nazi yang menginjak sebuah bangunan gereja)” (Wikicommons).

dalam kehidupan sehari-hari, baik yang berdiri sendiri seperti poster, baliho (*billboard*), maupun yang ditampilkan melalui media massa seperti di surat kabar, majalah, atau televisi. Contoh karya seni rupa yang berisi anjuran dan propaganda dapat dilihat pada Gambar 23.

Demikianlah uraian tentang unsur seni rupa baik unsur fisik maupun nonfisik sebagai landasan dalam melakukan penyusunan sebuah karya seni rupa.

PRINSIP PENYUSUNAN DALAM SENI RUPA

Penyusunan dalam seni rupa biasa pula disebut komposisi atau tata rupa, yaitu pengaturan unsur-unsur rupa (visual) seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur pada suatu ruang atau bidang. Penyusunan atau pengomposisian dalam berkarya seni rupa dilakukan untuk mewujudkan karya yang unsur-unsurnya memiliki kesatuan harmonis.

Di dalam melakukan penyusunan, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan untuk mencapai kesatuan harmonis, yakni kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian, dan kontras. Walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tersebut sesungguhnya tidak bersifat mutlak, namun pada umumnya karya seni rupa tidak menarik bila unsur-unsurnya tersusun tanpa memenuhi prinsip-prinsip penyusunan tersebut. Sebuah karya seni rupa yang unsur-unsurnya tersusun tanpa memenuhi prinsip-prinsip penyusunan bagaikan sampah yang berserakan atau yang bertumpuk di tempat pembuangan. Barang-barang buangan di tempat pembuangan disebut sampah karena dibuang begitu saja tanpa pertimbangan prinsip-prinsip penyusunan. Sebaliknya, apabila barang-barang buangan yang memiliki unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur tersebut disusun pada suatu ruang atau bidang tertentu dengan mempertimbangkan prinsip-

prinsip penyusunan dapat berubah menjadi sebuah karya seni rupa yang menarik. Berikut ini dijelaskan prinsip-prinsip penyusunan yang dimaksud beserta contoh penerapannya agar dapat lebih mudah dipahami.

A. KESATUAN (*UNITY*)

Istilah “kesatuan” yang identik dengan *unity* dalam bahasa Inggris bermakna adanya ciri kesamaan dari unsur yang membentuk suatu wujud atau karya. Dalam tata rupa, kesatuan adalah salah satu prinsip dasar yang sangat penting untuk membentuk harmoni. Sebuah karya yang tidak memiliki kesatuan (unsur-unsurnya tidak saling mendukung) akan tampak kacau sehingga tidak menarik dipandang. Kesatuan menyangkut tata hubungan. Apabila salah satu atau beberapa unsur rupa (misalnya: warna, raut, arah, dll.) mempunyai hubungan, maka kesan kesatuan telah terbentuk. Pendekatan untuk mencapai kesatuan pada karya seni rupa dapat melalui kesamaan atau kemiripan unsur, keselarasan unsur, keterikatan unsur, dan atau kerapatan unsur.

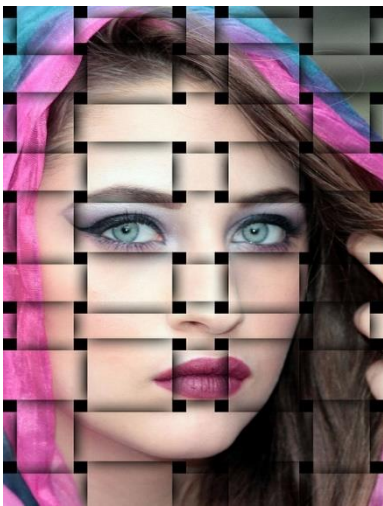
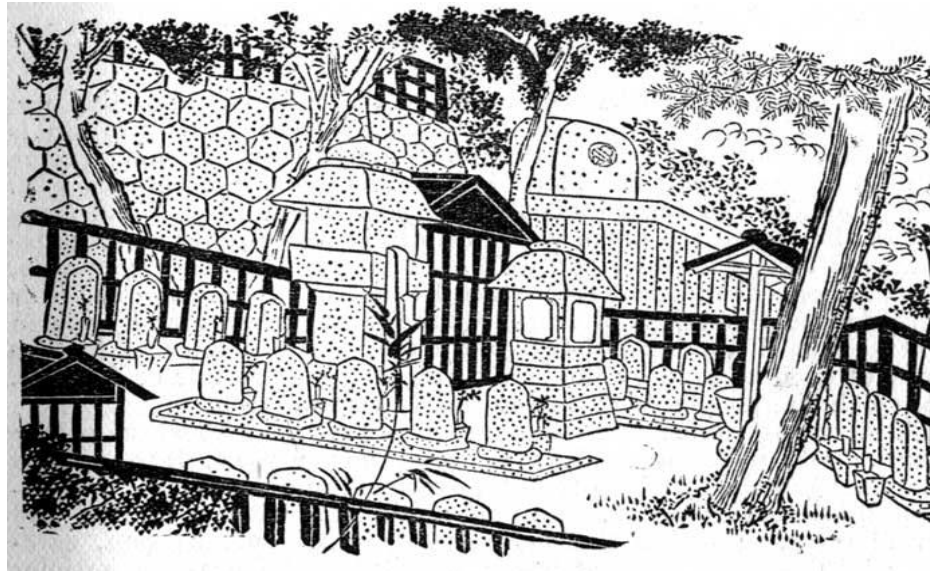
Ada beberapa macam kesatuan yang dapat ditampilkan pada sebuah karya seni rupa, yakni kesatuan ide, kesatuan gaya, dan kesatuan bentuk.

Kesatuan ide, artinya terwujudnya sebuah karya seni rupa berdasarkan dari sebuah ide atau gagasan bagi penciptanya. Dengan demikian, ide atau gagasan yang diwujudkan dalam sebuah karya pastilah dari sebuah ide yang utuh. Apabila dalam sebuah karya terwujud dari banyak ide atau beragam gagasan, maka karya tersebut akan terkesan tidak memiliki kesatuan.

Kesatuan gaya, artinya sebuah karya seni rupa tidak menampilkan bermacam-macam gaya. Meskipun seorang seniman misalnya dalam perjalanan kariernya terjadi perubahan aliran sehingga gaya yang ditampilkan dalam berkarya juga berubah, namun penciptaan sebuah karyanya tetap hanya menerapkan satu gaya. Affandi dari Yogyakarta, merupakan seorang pelukis yang terkenal dengan gaya ekspresionisnya, Raden Saleh terkenal dengan gaya romantisnya. Begitu pula pelukis-pelukis yang lain menuangkan ide atau gagasannya dengan gaya mereka masing-masing.

Kesatuan bentuk, artinya unsur-unsur rupa yang meliputi titik, garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang yang tampil dalam sebuah karya seni rupa tampak sebagai kumpulan unit yang utuh dan saling

mendukung hingga menimbulkan kesan menyatu pada karya seni tersebut. Sebuah karya seni rupa tidak akan menyenangkan (tidak tampak indah) apabila tidak memiliki kesatuan bentuk. Beberapa contoh kesatuan dalam karya seni rupa dapat dilihat pada Gambar 24.

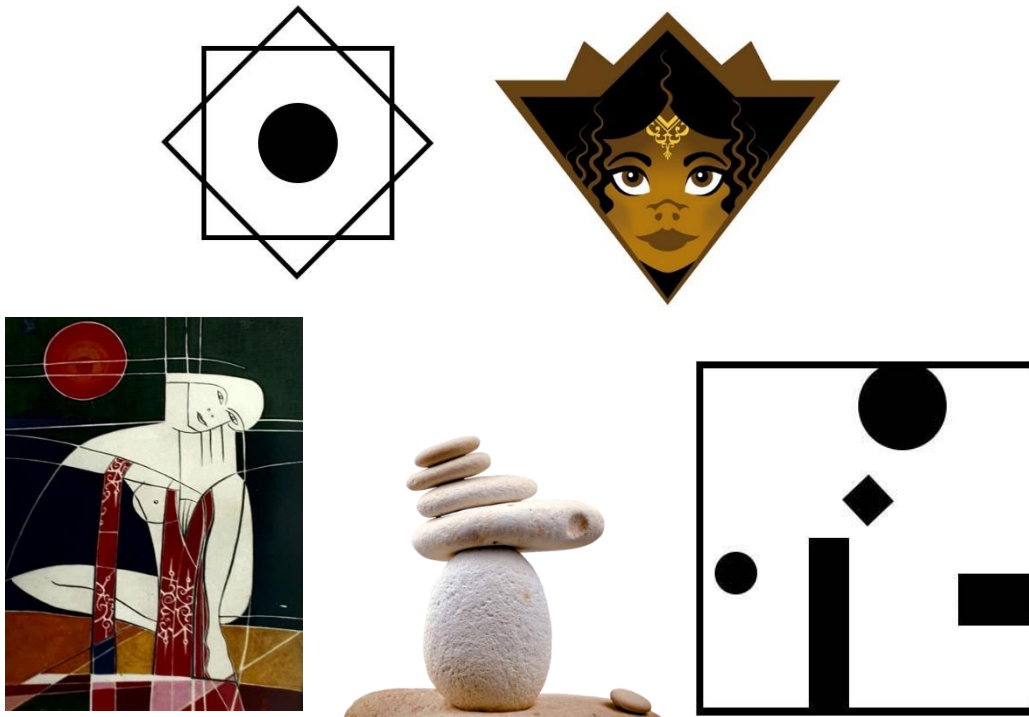


Gambar 24.

Karya seni rupa yang menunjukkan ciri “kesatuan” Atas: sebuah karya gambar dengan kesan kesatuan yang dicapai melalui unsur titik-titik pada seluruh bagian gambar (Project Gutenberg). Bawah, kiri: sebuah karya desain grafis yang menampilkan wajah yang diikat oleh bentuk anyaman sebagai pemersatu (Pixabay, Solomon Barroa); Bawah, kanan: lukisan berjudul *Zebra* memperlihatkan kesatuan karena kesamaan karakter bentuk (Pixabay).

B. KESEIMBANGAN (*BALANCE*)

Istilah “keseimbangan” yang identik dengan kata *balance* dalam bahasa Inggris diartikan sebagai keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan, atau dengan kata lain pembagian yang sama berat. Pada karya seni rupa, keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Keseimbangan pada karya seni rupa tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan. Wujud keseimbangan pada karya seni rupa dapat berupa keseimbangan yang stabil dan tenang atau keseimbangan yang dinamis dan bergelora. Keseimbangan stabil dan tenang biasa disebut keseimbangan formal atau simetri, sedangkan keseimbangan dinamis dan bergelora biasa disebut keseimbangan semu atau asimetri. Contoh keseimbangan dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25.

Penyusunan berdasarkan prinsip keseimbangan. Atas, kiri: Keseimbangan simetri (Sukarman); Atas kanan: keseimbangan simetri (Pixabay, Journey Man). Bawah, kiri: Keseimbangan asimetri (Sem C. Bangun); Bawah, tengah: keseimbangan asimetri (Pixabay, Alexas); Bawah, kanan: keseimbangan asimetri (Sukarman).

C. PROPORSI (*PROPORTION*)

Proporsi atau *proportion* dalam bahasa Inggris adalah salah satu prinsip dasar tata rupa yang penting dipenuhi untuk memperoleh keserasian pada sebuah karya seni rupa. Istilah “proporsi” diartikan secara singkat sebagai “perbandingan ukuran.” Bila istilah ini dikenakan pada suatu objek yang proporsinya tampak wajar secara naturalistik maka disebut “proporsional” yang berarti perbandingan ukuran yang serasi. Kesan serasi suatu objek pada dasarnya bersifat relatif. Namun, pada objek tertentu, keserasian yang timbul dari perbandingan ukuran yang sesuai memiliki standar tertentu yang dibangun melalui hasil riset, teori, atau karena kebiasaan yang berlangsung secara alami. Proporsi yang memiliki standar tertentu ada yang bersifat matematis yang dikenal dengan *The Golden Mean* (Proporsi Agung), yaitu proporsi yang paling populer dan banyak dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur.

Pada karya seni rupa, proporsi dapat diidentifikasi ke dalam tiga macam, yaitu: (1). Proporsi sebuah benda/obyek yakni perbandingan ukuran antara bagian-bagian suatu objek. Ada perbandingan yang sifatnya alamiah misalnya proporsi manusia, ada pula sifatnya buatan manusia seperti proporsi meja, kursi, mobil, motor, sepeda, dan lain-lain. Keproporsionalan suatu benda atau objek buatan manusia terbentuk karena mempertimbangkan aspek ergonomi (kenyamanan manusia ketika menggunakan benda tersebut). Pertimbangan dalam menggambarkan proporsi sebuah benda, berkaitan dengan tujuan penggambaran benda tersebut. Jika sebuah benda dimaksudkan untuk digambarkan secara naturalistik, maka proporsi benda tersebut diikuti secara apa adanya. Jika sebuah benda dimaksudkan untuk digambarkan secara naturalistik-idealistis, maka proporsi benda tersebut mengikuti standar ideal sebagaimana yang dilakukan oleh pematung Yunani klasik dalam mematungkan manusia seperti yang terlihat pada patung *Discobolos* (pelempar cakram) pada Gambar 26. Jika sebuah benda akan digambarkan secara karikaturis, maka proporsi dapat didistorsi untuk mencapai efek yang diharapkan. (2) Proporsi antarbenda/objek adalah perbandingan ukuran antara sebuah benda/objek dengan benda/objek lainnya. Pertimbangan dalam menggambarkan proporsi juga berdasarkan maksud pembuatan karya apakah secara naturalistik atau karikaturis; (3) proporsi ruang yakni perbandingan ukuran antara objek yang digambarkan dengan ruang atau bidangnya, misalnya perbandingan ukuran objek yang dilukiskan dengan kanvasnya, perbandingan ukuran patung dengan ruang tempat patung itu diletakkan, perbandingan ukuran dan jumlah perabot dengan luas ruangnya, dll. Dalam bidang desain, proporsi ini dapat dilihat dalam perbandingan ukuran kertas dan *layout* halaman. Lihat contoh penerapan prinsip proporsi dalam karya seni rupa pada Gambar 26.

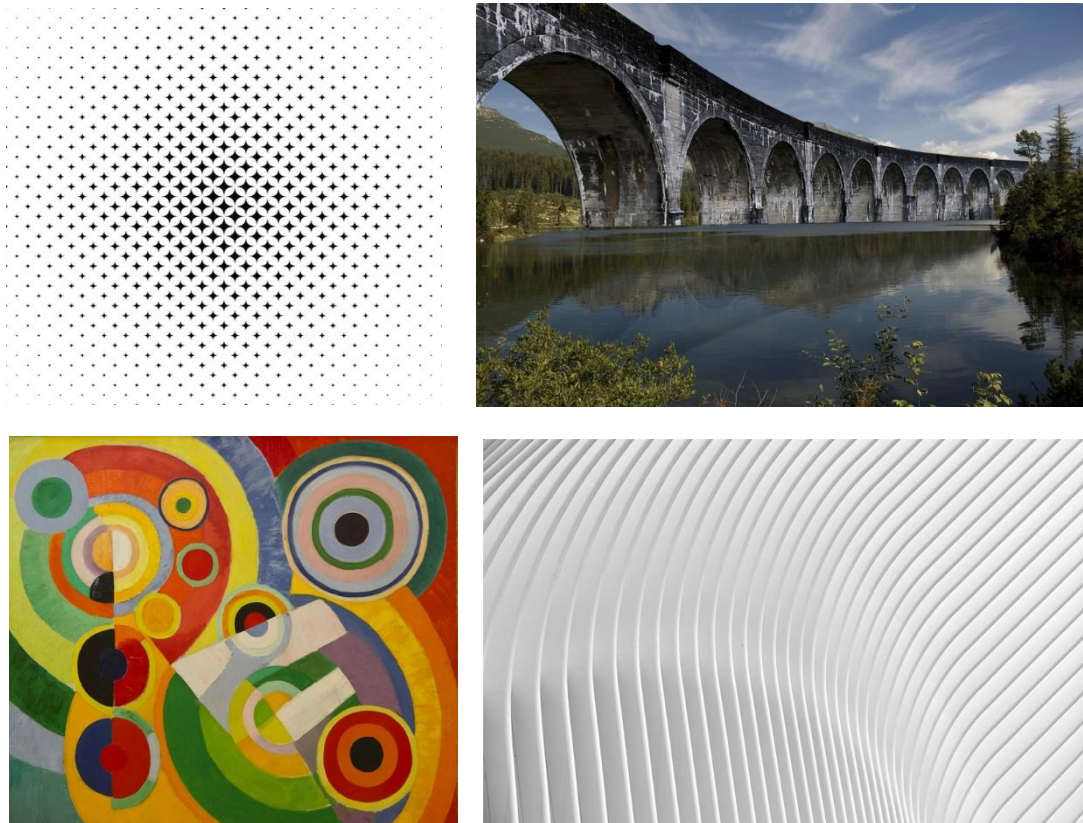


Gambar 26.

Penyusunan berdasarkan prinsip proporsi. Atas, kiri: penerapan prinsip proporsi pada patung *Discobolos* dari Zaman Yunani Klasik untuk mendapatkan bentuk tubuh manusia yang naturalis-ideal (Wikicommons) ; Atas, kanan: penerapan prinsip proporsi dengan melakukan distorsi pada gambar Presiden Donald Trump untuk mendapatkan efek karikaturis (Pixabay); Tengah, kiri: penerapan prinsip proporsi antara manusia dan mobil secara normal, apa adanya (Pixabay, Mohammed Hassan); Tengah, kanan: penerapan prinsip proporsi antara manusia dan mobil secara karikaturis (Public Domain Vector); Bawah: tiga cara penerapan prinsip proporsi antara benda dan ruang dengan efeknya masing-masing (diolah dari Pixabay).

D. IRAMA (*RHYTHM*)

Istilah “irama” identik dengan kata *rhythm* dalam bahasa Inggris yang bermakna gerakan atau bunyi berturut-turut secara teratur. Irama dalam pengertian umum adalah kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang berulang-ulang secara teratur. Pada bentuk-bentuk alam, irama bisa dilihat pada pengulangan gerak ombak laut, gelombang pasir di gurun, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Irama pada karya seni pada dasarnya merupakan hubungan pengulangan dari unsur-unsur yang membentuk karya seni tersebut.



Gambar 27.

Penerapan prinsip irama dalam karya seni rupa. Atas, kiri: irama yang terbentuk karena pengulangan bentuk dengan ukuran yang berbeda. (Pixabay, DavidZydd); Atas, kanan: irama yang terbentuk karena pengulangan bentuk, warna, dan arah yang sama pada karya tiga dimensi (Pixabay, Mollyroselee); Bawah, kiri: irama yang terbentuk karena pengulangan karakter bentuk dan warna pada lukisan karya Robert Delaunay “*Rythme, Joie de vivre*.” (Wikicommons); Bawah, kanan: irama yang terbentuk karena pengulangan bentuk, warna, dan arah yang berbeda pada karya dua dimensi. (Pixabay, Extrarandt).

Pada karya seni rupa, irama dapat berupa irama garis, irama bentuk, irama warna, irama tekstur, atau irama ruang. Beberapa cara dapat dilakukan untuk menciptakan irama, misalnya: (1) pengulangan

bentuk, ukuran, warna, dan arah yang sama, (2) Pengulangan arah yang sama namun bentuk yang berbeda, (3) Pengulangan objek dengan bentuk dan ukuran yang sama namun dengan arah yang berbeda, (4) Pengulangan bentuk objek yang berbeda secara bergantian dan teratur, (5) Pengulangan objek yang berbeda secara teratur dan terus menerus hingga membentuk seolah-olah bentuk garis, dan (6) Pengulangan objek yang berbeda secara bebas. Beberapa contoh bentuk irama dapat dilihat pada Gambar 27.

E. PUSAT PERHATIAN (*CENTER OF INTEREST*)

Pusat perhatian biasa juga disebut penonjolan, klimaks, dominasi (*dominance*), *Focal Point*, atau *Eye Catcher*, yaitu bagian yang dominan, unggul, atau istimewa pada suatu karya sehingga lebih menarik perhatian dibandingkan bagian lainnya. Pusat perhatian dapat dilakukan dengan membuat bagian yang diutamakan berbeda dengan bagian lainnya. Pusat perhatian yang dimaksud tidak asal berbeda dengan bagian yang lain, melainkan terarah dan tetap terpadu.



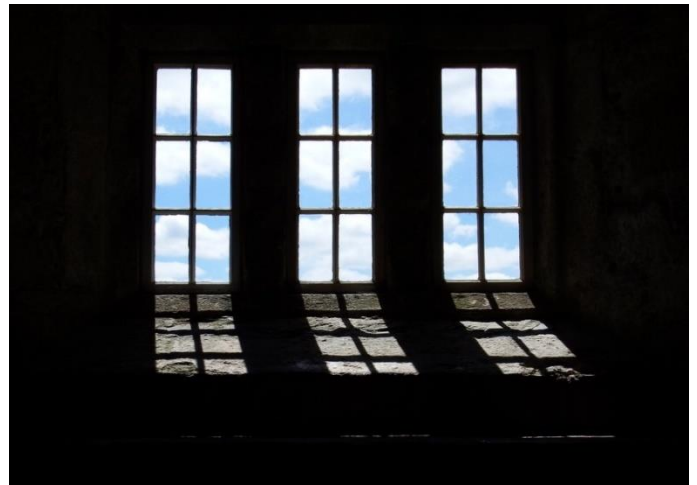
Gambar 28.

Penyusunan berdasarkan prinsip pusat perhatian (*center of interest*). Atas, kiri: Lukisan karya Rembrandt yang menerapkan prinsip pusat perhatian dengan permainan terang-gelap yang tajam (Wikicommons); Atas kanan: penerapan prinsip pusat perhatian dengan memanfaatkan garis-garis pengarah (Unsplash); Bawah, kiri: penerapan prinsip pusat perhatian dengan menggunakan kontras pencahayaan (Pixabay, Bessi); Bawah, kanan: penerapan prinsip pusat perhatian dengan menggunakan kontras warna dan bentuk (Unsplash).

Pada sebuah karya seni, pemberian pusat perhatian bertujuan untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan untuk memecah keberaturan sehingga dapat membuat orang terpukau. Kekuatan pusat perhatian yang menyebabkan orang terpaku itulah yang disebut intensitas dari karya seni itu. Contoh penerapan pusat perhatian pada karya seni rupa dapat dilihat pada Gambar 28.

F. KONTRAS (*CONTRAST*)

Kontras dalam pengertian sederhana adalah sesuatu yang berlawanan. Namun, kontras dalam konteks seni pada umumnya dimaknai menurut sudut pandang estetika, yaitu sesuatu yang berlawanan tetapi saling mendukung dan merupakan kesatuan yang seimbang. Sebagai contoh, tidak ada pengertian *putih* bila tidak ada yang diketahui sebagai *hitam*. Tidak ada pengertian *tinggi* bila tidak ada pengertian *rendah*. Kita tidak mengenal perasaan *gembira* bila belum mengenal rasa *sedih*. Kontras dalam pengertian seperti itu tidak berarti konflik, melainkan membuat karya seni lebih menarik karena seolah-olah membuat kejutan.



Gambar 29.

Contoh karya seni rupa yang menunjukkan kontras sehingga apa yang digambarkan menjadi sangat jelas. Kiri: Karya desain grafis dengan obyek jeruk (Unsplash); Kanan: karya desain grafis yang menggambarkan jendela (Pixabay, Bizzielizzie).

Kontras mempunyai sifat menambah mutu estetik dari karya seni karena membuat karya seni itu lebih kompleks atau rumit sehingga karya seni tersebut dipandang memenuhi aspek

kompleksitas. Namun demikian, pemberian kontras pada sebuah karya seni tetap harus dikontrol agar tidak berlebihan dan keutuhan dalam keterpaduan tetap terjaga. Kontras sangat baik dimanfaatkan untuk menciptakan pusat perhatian. Penerapan prinsip kontras pada karya seni rupa dapat dilihat pada Gambar 29.

Demikianlah uraian tentang penyusunan unsur visual dalam karya seni rupa dengan berbagai prinsip penyusunan yang lazim diterapkan baik dalam bentuk karya seni rupa dua, tiga, atau empat dimensi.

JENIS KARYA SENI RUPA

Karya seni rupa yang sering dijumpai di dalam kehidupan sehari-hari sangat beragam. Bagian ini berupaya menjelaskan karya seni rupa yang beragam tersebut dengan mengklasifikasikannya berdasarkan wujud, fungsi, teknik, dan sikap batin penciptanya.

A. JENIS KARYA SENI RUPA MENURUT WUJUDNYA

1. Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Karya seni rupa dua dimensi atau dwimatra yaitu karya seni rupa yang hanya dapat dinikmati dari satu arah, yaitu dari arah depan karena hanya memiliki dimensi panjang dan lebar. Karya seni rupa yang termasuk golongan ini misalnya lukisan, gambar, foto, tenunan, dan batik. Contoh karya seni rupa dua dimensi dapat dilihat pada Gambar 30.



Gambar 30.
Contoh karya seni rupa dua dimensi.
Kiri: seni ilustrasi yang berjudul *Pergulatan* karya Salamun Kaulam;
Kanan: seni lukis dengan judul *Rajah Putih* sebagai ajakan untuk berlaku suci, karya Hajar Pamadhi.

2. Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

Karya seni rupa tiga dimensi atau trimatra yaitu karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau dengan kata lain memiliki kedalaman (volume/gempal) di samping panjang dan lebar, sehingga wujudnya dapat dinikmati dari berbagai arah. Karya seni rupa yang termasuk golongan ini seperti patung, bangunan, boneka, dan aneka jenis desain produk. Contoh karya seni rupa tiga dimensi dapat dilihat pada Gambar 31.



Gambar 31.

Contoh karya seni rupa tiga dimensi. Kiri: seni patung karya Henry Moore (Wikicommons, Andrew Dunn); Kanan: desain produk berupa sepatu (Pixabay, Stevepb).

3. Karya Seni Rupa Empat Dimensi

Karya seni rupa empat dimensi atau biasa pula disebut “Seni Rupa Berbasis Waktu (*time-based art*)” merupakan fenomena baru dalam dunia seni rupa yang mencakupi: (1) Seni rupa video (karya seni rupa yang ditampilkan dalam bentuk video yang menghadirkan gerak dan bunyi). Karya tersebut dapat ditampilkan pada layar monitor tetapi juga dapat diproyeksikan dengan menggunakan media cahaya ke tembok/dinding), (2) seni rupa pertunjukan/*happening* yang melibatkan perupa yang sedang beraksi. Aksi sang perupa direkam dalam foto atau video, tetapi aksi sang perupa tersebut merupakan karya seni rupa itu sendiri; (3) seni rupa media baru yang bersifat interaktif seperti seni rupa digital, animasi komputer, robotika, yang dimanfaatkan oleh perupa untuk mengeksplorasi potensi dari teknologi baru tersebut.



Gambar 32.

Contoh karya seni rupa empat dimensi berupa instalasi video dengan judul *Stasion Observasi dari Pinggir* karya David Politzer (Wikicommons, David Politzer).

B. JENIS KARYA SENI RUPA MENURUT FUNGSINYA

Berdasarkan fungsinya, karya seni rupa dapat dibedakan atas karya seni rupa murni (*fine art*) dan karya seni rupa terapan (*applied art*).

1. Karya Seni Rupa Murni (*Fine Art*)

Karya seni rupa murni adalah karya seni rupa yang dibuat semata-mata dengan niat untuk memenuhi kebutuhan mengekspresikan rasa indah (rasa estetis), tidak dimaksudkan untuk memenuhi kegunaan atau fungsi yang bersifat praktis. Contoh karya seni rupa yang termasuk golongan ini, adalah lukisan, patung, tapestri, atau karya seni rupa lainnya yang dihasilkan oleh seniman semata-mata dimaksudkan sebagai ekspresi estetis. Istilah seni rupa murni ini muncul untuk pertama kalinya di Eropa pada Masa Renaisans yang kemudian identik dengan “seni tinggi” untuk membedakannya dengan “seni rendah” yang diperuntukkan bagi seni terapan. Contoh karya seni rupa murni dapat dilihat pada Gambar 33.



Gambar 33.

Contoh karya seni rupa murni: Kiri: patung dua buah kepala kuda yang terbuat dari baja setinggi 30 meter dengan judul *The Kelpies* (Wikicommons, Beninjam); Kanan: Seni grafis (litografi) karya Willem de Kooning (Wikicommons).

2. Karya Seni Rupa Terapan (*Applied Art*)

Karya seni rupa terapan adalah karya seni rupa yang dibuat dengan maksud untuk memenuhi fungsi atau kegunaan tertentu yang bersifat praktis. Aspek kegunaan sebagai faktor utama mendasari pembuatan karya seni jenis ini. Artinya, karya seni rupa ini lahir karena didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan praktis dalam rangka memudahkan dan memberi kenyamanan bagi manusia dalam kehidupannya. Di dalam upaya memenuhi kebutuhan yang bersifat praktis tersebut, manusia ingin pula terpuaskan citarasa estetikanya sehingga proses mewujudkannya diupayakan agar karya tersebut menarik dipandang. Oleh karena itu, aspek estetik (keindahan) karya tersebut juga menjadi hal penting yang perlu dipertimbangkan dan dipenuhi dalam proses pembuatannya. Karya seni rupa yang termasuk dalam golongan ini pada umumnya berupa karya desain atau karya seni kriya. Dalam bentuk dua dimensi, misalnya poster, spanduk, baliho (*billboard*), brosur, kulit buku, dan logo. Dalam bentuk tiga dimensi misalnya perabot, peralatan, kendaraan, dan arsitektur. Contoh karya seni rupa terapan dapat dilihat pada Gambar 34.



Gambar 34.

Contoh karya seni rupa terapan. Atas: karya desain interior untuk memperindah ruangan (Wikicommons, Edona Seci); Bawah, Kiri: desain poster (Pixabay, ColiN00B); Bawah, kanan: desain kursi (Pixabay, Bijutoha).

C. JENIS KARYA SENI RUPA MENURUT TEKNIK PEMBUATANNYA

Berdasarkan teknik pembuatannya, karya seni rupa dapat dibedakan antara lain seni rupa yang dibuat dengan memberi goresan/sapuan warna, mencetak, mengukir, menganyam/tenun, menyulam, menempel, membentuk/mengonstruksi, merangkai, menyimpul, dan membatik.

1. Karya Seni Rupa yang dibuat dengan Teknik Goresan/Sapuan Warna

Karya seni rupa yang dibuat dengan teknik goresan/sapuan warna dapat berupa gambar atau lukisan. Dalam perkembangannya, gambar dan lukisan adalah dua jenis karya seni rupa dua dimensi yang sulit dibedakan karena keduanya berupa goresan warna yang dibuat secara sadar dan melibatkan pengalaman rasa indah pada permukaan bidang. Ditinjau dari aspek teknis, gambar biasanya didominasi oleh goresan linear seperti yang dihasilkan oleh pensil, pena, atau marker, sedangkan lukisan ditandai dengan pengecatan yang menggunakan alat semacam kuas. Penggunaan istilah gambar dan lukisan merupakan pengaruh dari Bahasa Inggris. Dalam bahasa Inggris, karya yang didominasi oleh goresan garis disebut *drawing*, sedangkan karya yang didominasi oleh pengecatan dengan sapuan lebar disebut *painting*.

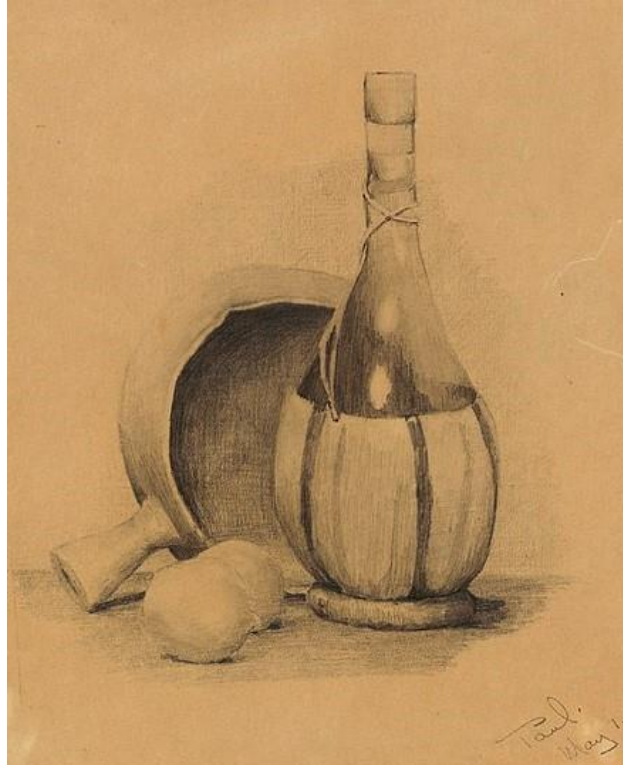
Pembedaan berdasarkan aspek teknis tersebut, pada kenyataannya tidak dilakukan secara kaku oleh karena tidak jarang karya yang disebut gambar memanfaatkan teknik pengecatan, dan karya yang disebut lukisan didominasi goresan berupa garis. Demikian pula sebaliknya. Lukisan yang semula dimaknai sebagai efek dari sapuan kuas juga mengalami pergeseran. Tidak jarang karya yang disebut seni lukis dibuat dengan teknik semprot atau tempelan dengan bahan yang bervariasi.

a. Seni Gambar

Seni gambar atau biasa disingkat “gambar” saja, terdiri atas beberapa jenis sesuai dengan karakternya yang spesifik. Berikut ini diuraikan beberapa jenis diantaranya.

1) Gambar Bentuk

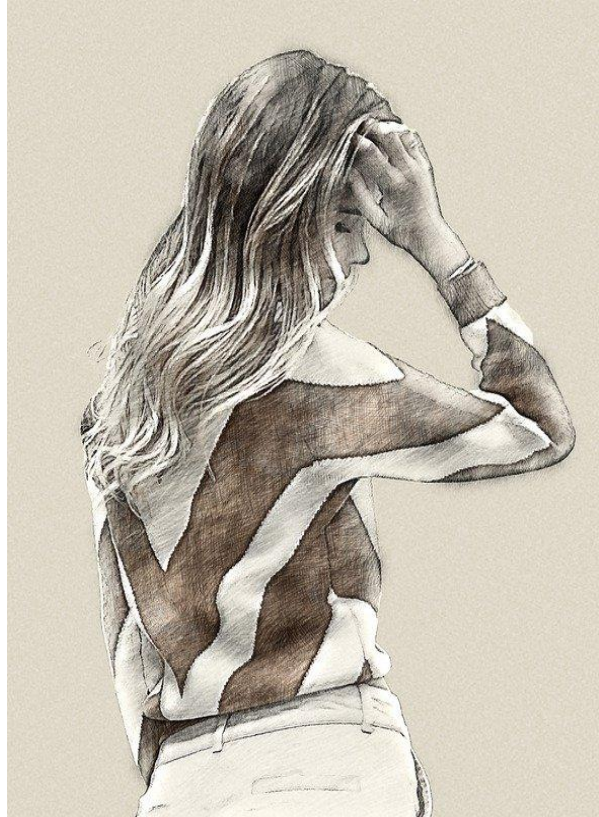
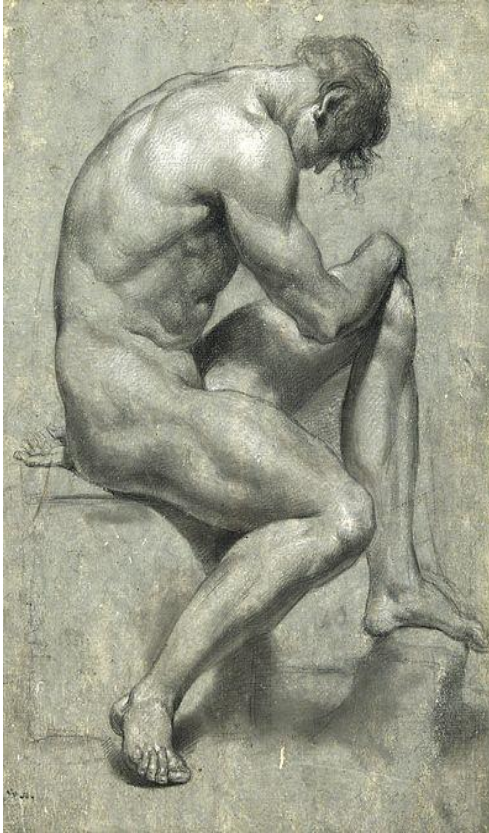
Gambar bentuk adalah jenis gambar yang dibuat dengan prinsip yang menempatkan penggambar seolah-olah berfungsi sebagai pemotret yang berupaya memindahkan objek (sebuah atau sekelompok benda) ke bidang gambar persis seperti yang ia amati secara langsung. Bentuk objek, karakter material objek, dan efek cahaya pada objek diupayakan ditangkap oleh penggambar sehingga gambar yang dihasilkan benar-benar menyerupai objek asli yang diamati. Objek gambar bentuk pada umumnya berupa alam benda (benda tidak bergerak/mati). Gambar jenis ini dalam ilmu seni rupa dikenal dengan istilah gambar *still-life*. Contoh karya gambar bentuk dapat dilihat pada Gambar 35.



Gambar 35.
Contoh karya gambar
bentuk karya Yvonne
Paul (Wikicommons,
Smithsonian).

2) Gambar Model

Gambar model adalah gambar yang menampilkan sosok makhluk hidup terutama manusia sebagai objek. Prinsip penggambaran objeknya sama dengan menggambar bentuk, yakni berusaha menggambarkan objek tiga dimensi pada bidang gambar sesuai penglihatan. Perbedaan utama gambar model dengan gambar bentuk terletak pada objeknya. Gambar bentuk objeknya benda mati, sedangkan gambar model objeknya manusia. Manusia yang digambar disebut model. Ada model yang profesional yakni orang yang mengkhususkan dirinya untuk dijadikan obyek gambar, lukisan, atau foto dan memperoleh penghasilan atas kesediaannya itu. Model profesional seperti ini tentu perlu memiliki pengetahuan tentang bagaimana menjadi obyek yang sesuai dengan keinginan pegambar, pelukis, atau fotografer. Selain itu, ada pula orang yang menjadi model karena menginginkan dirinya untuk digambar, dilukis, atau difoto secara artistik. Contoh gambar model dapat dilihat pada Gambar 36.



Gambar 36.

Contoh gambar model (berbusana dan telanjang). Kiri: gambar model dengan penonjolan pada anatomi yang dikenal pula dengan istilah *figure drawing* (Wikicommons, Wellcome). Kanan: gambar model dengan berpakaian (Pixabay).

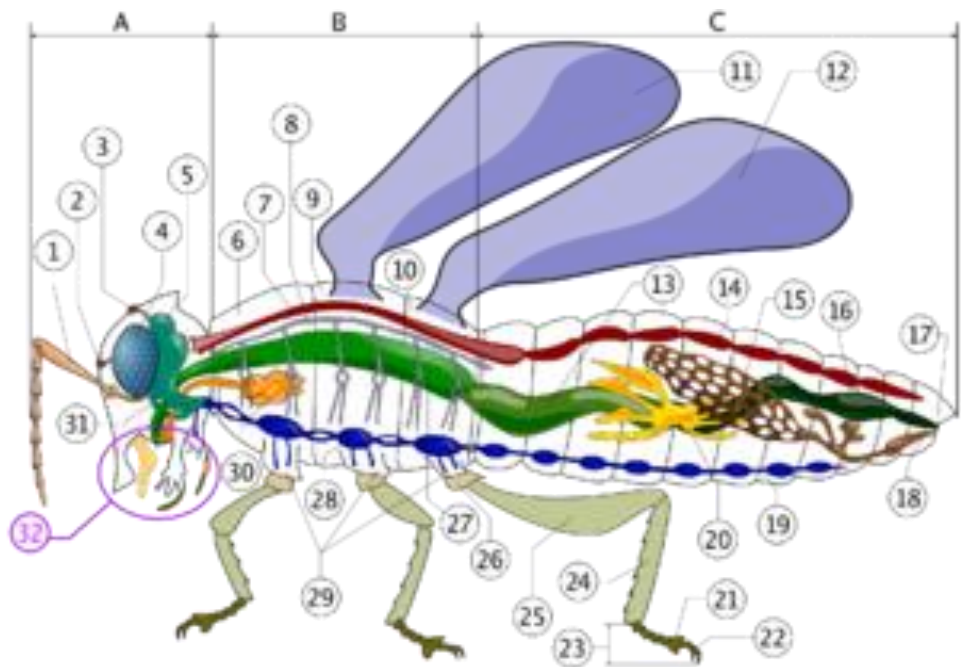
3) Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi atau biasa disingkat “ilustrasi” saja, dalam pengertian yang luas, diartikan sebagai gambar yang menjelaskan atau menceritakan. Pengertian ini dapat meliputi gambar di dinding gua yang dibuat pada zaman prasejarah hingga gambar komik yang dibuat saat ini. Dalam pengertian yang lebih sempit, ilustrasi adalah gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk menguatkan pengaruh teks tersebut. Akan tetapi, perkembangan dunia ilustrasi yang semakin gencar dewasa ini

menyebabkannya sulit lagi dibuatkan definisi yang dapat mencakup seluruh jenis ilustrasi yang ada. Ilustrasi tidak lagi hanya berupa gambar yang dibuat untuk menyertai teks. Demikian pula, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas diwujudkan dalam bentuk gambar pada bidang dua dimensi tetapi juga pada bidang tiga dimensi seperti yang terlihat pada ilustrasi *pop-up* pada buku bacaan anak-anak.

Berdasarkan makna luas ilustrasi, karya ilustrasi dapat digolongkan atas beberapa jenis, di antaranya ilustrasi karya iptek (*scientific illustration*), ilustrasi ceritera (*story illustration*), ilustrasi editorial (ilustrasi karikatur, ilustrasi kolom), ilustrasi kartun, dan ilustrasi lainnya.

Ilustrasi karya iptek, yaitu gambar ilustrasi yang dibuat untuk menjelaskan ilmu pengetahuan. Gambar ilustrasi jenis ini banyak terdapat pada buku ilmu pengetahuan (lihat Gambar 37).



Gambar 37.
Ilustrasi Iptek menggambarkan bagian dari organ seekor serangga (Wikicommons).

Ilustrasi Ceritera yang biasa pula disebut ilustrasi naratif yaitu gambar ilustrasi yang mengandung suatu ceritera. Ilustrasi ceritera dapat berupa rangkaian gambar (komik atau cergam) atau gambar tunggal yang menceritakan sebuah adegan. Ilustrasi ceritera dapat disertai teks (seperti pada komik), menyertai teks (seperti ilustrasi yang menyertai cerpen), dan dapat berdiri sendiri tanpa teks. Contoh ilustrasi ceritera dapat dilihat pada Gambar 38.

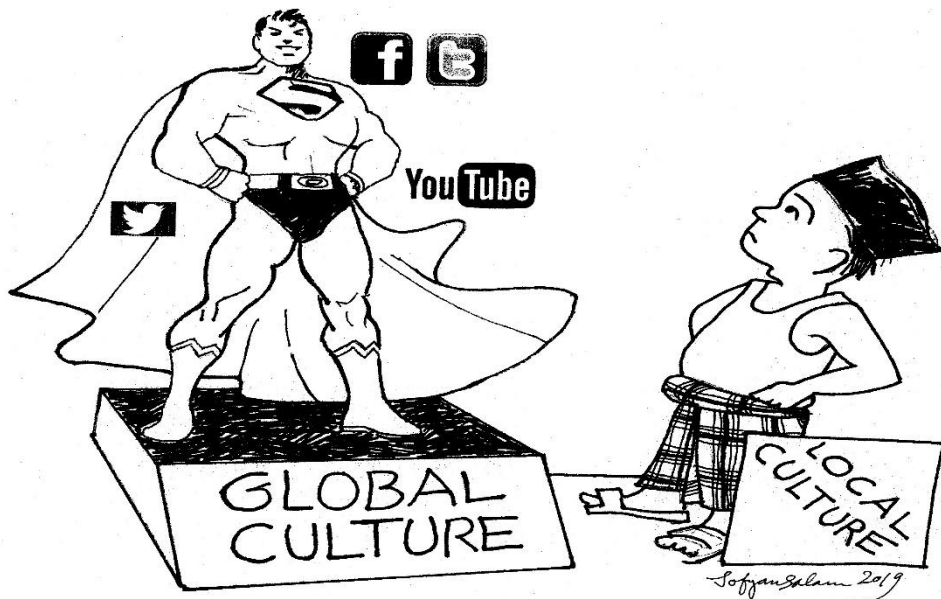


Gambar 38.

Contoh ilustrasi ceritera. Kiri: Ilustrasi yang memperlihatkan adegan perang dalam rangka merebut kemerdekaan Republik Indonesia yang menyertai teks cerpen, karya Aryo Sunaryo, Semarang. Kanan: Ilustrasi komik yang disertai teks, karya Salamun Kaulam, Surabaya.



Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang menggambarkan opini tentang suatu isu sosial politik. Ilustrasi editorial lazimnya tampil pada surat kabar atau majalah berupa ilustrasi yang mendampingi esai opini (kolom). Ilustrasi opini dapat pula berupa karikatur. Ilustrasi karikatur menarik perhatian publik karena mengangkat isu sosial politik yang sedang hangat diperbincangkan. Isu yang diangkat digambarkan secara berlebih-lebihan, termasuk tokoh yang relevan dengan isu tersebut. Karena sifatnya yang melebih-lebihkan, maka karikatur terkesan provokatif tetapi lucu. Karikatur yang ditampilkan pada Gambar 39 menggambarkan pertemuan secara simbolis antara budaya global dengan budaya lokal Indonesia yang menempatkan budaya lokal Indonesia sebagai budaya yang terancam untuk terdesak.



Gambar 39.

Sebuah contoh ilustrasi karikatur yang mengangkat tema pertemuan antara budaya global dengan budaya lokal Indonesia, karya Sofyan Salam.

Ilustrasi kartun, yaitu gambar adegan, peristiwa, atau perilaku yang mengundang senyuman karena lucu. Istilah kartun berasal dari bahasa Latin, "*cartoone*" yang berarti gambar lucu. Dalam perkembangannya, kartun kemudian menjadi beberapa kategori seperti *political cartoon* (kartun politik yang di Indonesia lebih dikenal sebagai gambar karikatur) dan *gag cartoon* (kartun sekadar lucu). Di Indonesia, pengertian kartun sering dikacaukan dengan karikatur. Kartun adalah sebuah gambar yang lebih menonjolkan kelucuan pada aspek tindakan/perbuatan, omongan, atau sebuah keadaan. Oleh karena itu, kartun biasa disebut "*comedy of manners*" (komedi tingkah laku). Pada Gambar 40 ditampilkan sebuah kartun yang menggambarkan seorang wanita yang karena melihat gejala hujan segera turun, mempersiapkan diri dengan memasang payung. Setelah berjalan sekian lama dan tidak merasakan adanya hujan yang membasahi, ia pun memandang ke langit. Eh, ternyata hujannya tidak turun ke bumi tetapi justru naik ke atas....



Gambar 40.

Contoh karya ilustrasi kartun yang bertujuan untuk sekadar menghibur, karya Sofyan Salam.

Ilustrasi jenis lainnya masih amat beragam seperti ilustrasi untuk perangko, kartu-pos, kalender, kartu ucapan-selamat, baju kaos, tas belanjaan, dan kemasan. Berbagai jenis gambar ilustrasi ini perlu dikemukakan, meskipun tidak diuraikan secara khusus, untuk menunjukkan begitu luasnya cakupan gambar ilustrasi.

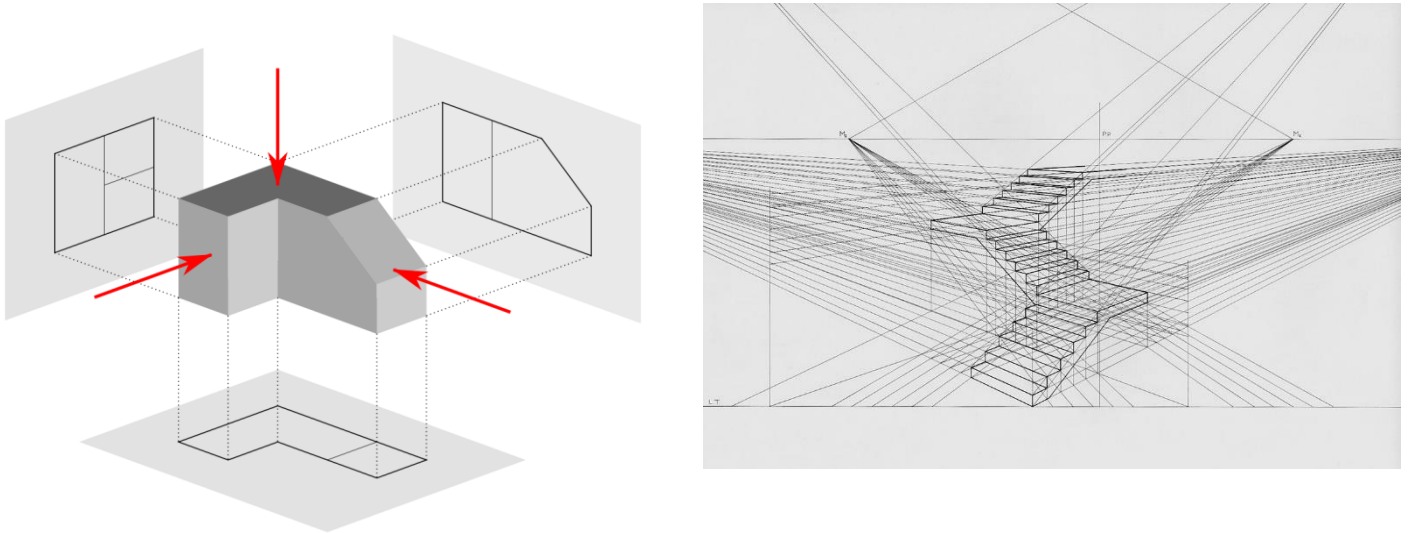
4) Gambar Proyeksi dan Perspektif

Gambar Proyeksi dan Gambar Perspektif dikategorikan sebagai gambar teknik-konstruktif oleh karena sifatnya yang sangat teknis matematis dalam kaitannya dengan perencanaan yang dilakukan di dunia keinsinyuran dan desain. Gambar proyeksi dan perspektif diajarkan di sekolah untuk membangun pemahaman siswa tentang dasar-dasar dalam membuat desain/perencanaan.

Gambar proyeksi merupakan gambar yang dimaksudkan untuk memetakan benda tiga dimensi ke bidang datar dengan cara memproyeksikan sisi dari benda tiga dimensi tersebut. Hasil proyeksi memberi informasi tentang bentuk dan ukuran dari sisi benda tiga dimensi yang diproyeksikan sehingga menjadi dasar dalam perancangan. Agar tidak terjadi salah tafsir dalam membaca hasil

proyeksi, maka cara memproyeksikan benda tiga dimensi dibuat standarnya. Ada beberapa cara dalam memproyeksikan yakni: *orthographic projection* (dikenal dengan sistem Inggris), *axometric projection*, *isometric projection*, dan *oblique projection*. Dewasa ini dengan berkembangnya teknologi komputer, berbagai program aplikasi telah dikembangkan. Lihat penerapan salah satu contoh sistem gambar proyeksi pada Gambar 41 (kiri).

Gambar perspektif bertujuan untuk menggambarkan benda sebagaimana mata melihat benda tersebut. Istilah perspektif berasal dari Bahasa Latin *perspicere* yang bermakna “melihat secara benar.” Secara teknis-konstruktif, telah dikembangkan cara penggambaran yang dikenal dengan istilah perspektif linear yang bersifat matematis. Seperti halnya dengan gambar proyeksi, dewasa ini telah dikembangkan pula aplikasi komputer yang memberi kemudahan dalam menggambar perspektif. Lihat contoh gambar perspektif konstruktif pada Gambar 41 (kanan).

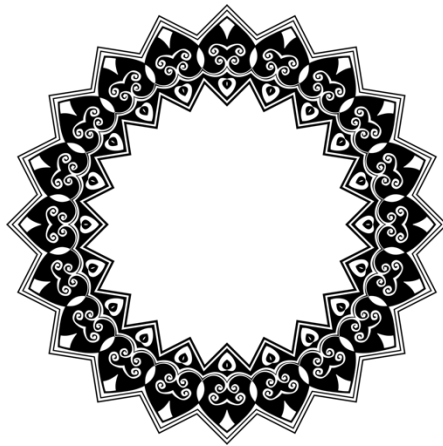


Gambar 41.

Gambar Proyeksi dan Perspektif yang bersifat teknis-konstruktif. Kiri: Gambar yang menunjukkan bagaimana sisi sebuah benda tiga dimensi diproyeksikan ke tiga bidang datar (Wikicommons, Emok); Kanan: Contoh gambar perspektif dengan obyek tangga (Wikicommons, Luciano Testoni).

5) Gambar Dekorasi

Gambar dekorasi yaitu gambar yang dibuat untuk diterapkan sebagai hiasan pada barang atau benda tertentu untuk menambah kesan estetik barang atau benda tersebut. Wujud gambar dekorasi beraneka macam, baik berupa bentuk geometris maupun bentuk-bentuk organis. Contoh gambar dekorasi dapat dilihat pada Gambar 42.

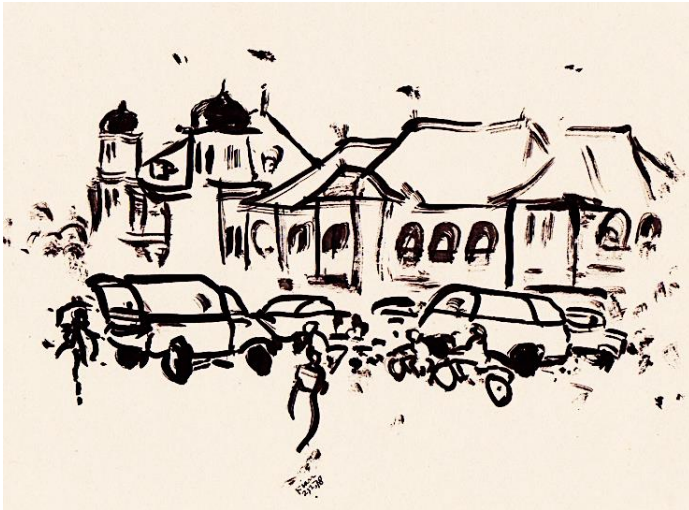
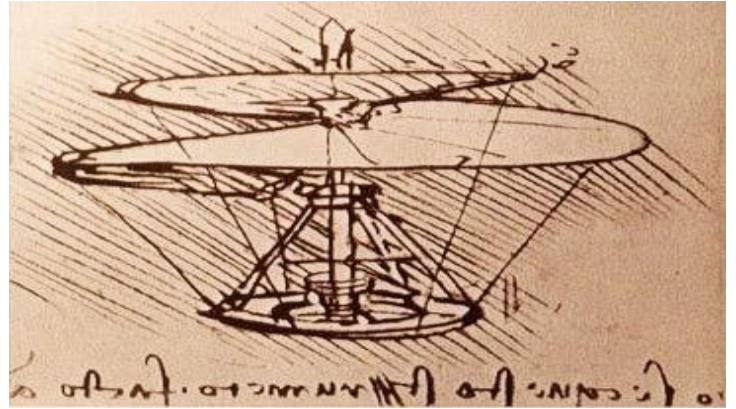


Gambar 42.
Contoh ragam hias. Kiri: ragam hias geometris (Pixabay, GDI); Kanan: ragam hias organis (Pixabay).

6) Gambar Sket

Gambar sket atau sketsa (*sketch*) secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah karya seni rupa (patung, lukisan, desain produk, dan sebagainya). Dalam bahasa sehari-hari, sket berarti sekumpulan coretan yang akan diteruskan menjadi sebuah “gambar jadi.” Sket dalam pengertian ini lebih dimaknai sebagai gambar kasar, bersifat sementara, baik di atas kertas maupun di atas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut menjadi sebuah karya seni rupa (Gambar 43, atas).

Dalam perkembangannya, gambar sket kemudian dihargai sebagai “karya-jadi” karena kualitas artistik dari sket tersebut. Hal ini melahirkan tren baru yakni pembuatan sket sebagai karya yang berdiri-sendiri, bukan sebagai sebuah rancangan.

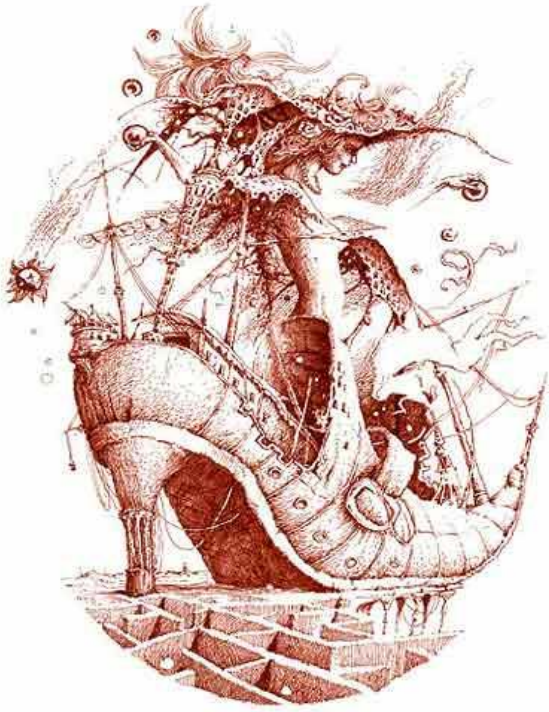


Gambar 43.

Contoh gambar sket. Atas, kiri: sket rancangan bangunan (Stux, Pixabay). Atas, kanan: sket rancangan helikopter karya Leonardo da Vinci (Wikicommons). Bawah, kiri: sket sebagai karya-jadi yang berjudul *Kantor Pos Besar Yogyakarta* karya Sofyan Salam; Bawah, kanan: sket sebagai karya-jadi yang berjudul *Masjid Tua Katangka Gowa* karya Sukarman.

7) Gambar Imajinasi

Gambar Imajinasi berupa gambar yang menampilkan obyek yang khayali sebagai wujud dari imajinasi sang pegambar. Obyek yang digambarkan dapat bertolak dari obyek yang dikenal dalam kehidupan atau obyek yang sama sekali abstrak. Lihat contoh Gambar Imajinasi pada Gambar 44.

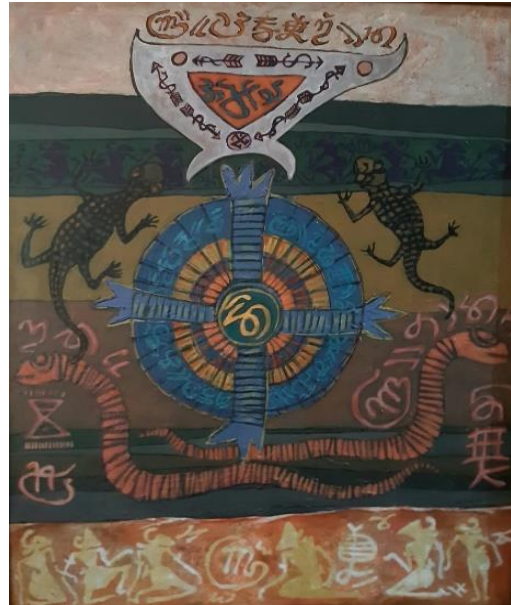
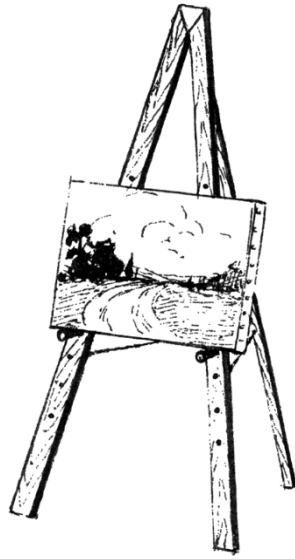


Gambar 44.

Contoh Gambar Imajinasi. Kiri: Gambar Imajinasi yang menampilkan berbagai obyek dalam rangkuman yang imajinasi karya Serik Kulmeshkenov (Wikicommons); Kanan: Gambar Imajinasi yang mengolah wajah manusia menjadi wajah khayali karya Salamun Kaulam, Surabaya.

b. Seni Lukis

Seni Lukis merupakan bidang seni rupa yang khusus karena perannya dalam mempengaruhi perkembangan dunia seni rupa. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari peran pelukis yang tampil sebagai tokoh terdepan dalam melakukan terobosan dan pembaharuan. Dominasi seni lukis tercermin pula dalam buku ini sebagaimana yang terlihat pada banyaknya uraian yang membahas tentang seni lukis. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, uraian tentang seni lukis pada bagian ini hanyalah berupa uraian garis besar saja.



Gambar 45.

Ilustrasi untuk menjelaskan konsep tentang seni lukis. Atas, kiri: Easel yang menopang bidang lukisan (kanvas, papan) (Wikicommons); Atas, kanan: karya seni lukis easel yang berjudul *Rajah Hijau* karya Hajar Pamadhi, Yogyakarta; Bawah, kiri: Mural (lukisan yang dibuat pada dinding), pada sebuah sudut kota San Francisco, AS (Wikicommons, Ponderosa Templeton), Bawah, kanan: Sapuan warna dengan motif-hias untuk memperindah penampilan seekor gajah di India. Karya semacam ini disebut sebagai seni dekorasi. (Wikicommons, Faraz Usmani).

Sebagaimana yang telah disebutkan di muka bahwa istilah seni lukis atau lukisan bertolak dari makna lukisan sebagai karya seni rupa yang diciptakan melalui sapuan warna/cat yang secara tradisional menggunakan kuas. Makna ini tentu saja merupakan pijakan awal oleh karena dari aspek teknis, seni lukis telah mengalami perkembangan yang pesat. Alat dan media yang digunakan menjadi begitu beragam. Bahkan, dewasa ini telah lahir seni lukis digital (*digital painting*) yang tentu tidak lagi menggunakan pewarnaan pigmen dengan segala perlengkapannya. Lihat contoh seni lukis digital pada Gambar 98.

Secara tradisional, berdasarkan bidang lukisnya, seni lukis dibedakan atas: (1) seni lukis easel yakni seni lukis yang berukuran relatif kecil yang dibuat dengan menggunakan penopang yang disebut easel (Lihat Gambar 45, atas, kiri). Lukisan dalam ukuran kecil ini menggunakan kanvas, *hardboard*, atau papan sebagai bidang lukis, dan (2) seni lukis mural yakni seni lukis yang dibuat pada permukaan bangunan (dinding, langit-langit) yang memungkinkannya tampil dalam ukuran raksasa (Lihat Gambar 45, bawah, kiri).

Teknik sapuan warna/cat yang identik dengan istilah Seni Lukis tampaknya hanya digunakan bagi sapuan warna/cat pada bidang datar (kanvas, papan, dinding). Sapuan warna/cat pada benda tiga dimensi lazimnya disebut sebagai seni dekorasi sebagaimana yang terlihat sapuan warna/cat dengan motif-hias pada seekor gajah sebagaimana yang terlihat pada Gambar 45 (bawah, kanan). Hal ini dikaitkan dengan fungsi memperindah dari sapuan warna/cat tersebut.

Seni lukis lazim pula dikategorikan berdasarkan bahan pewarna yang digunakan. Pengategorian ini kemudian melahirkan seni lukis cat-minyak, seni lukis akrilik, seni lukis cat-air, seni lukis tempera, seni lukis *encaustic* (lilin panas), seni lukis tinta (khususnya seni lukis tradisional Cina), seni lukis pastel, dan seni lukis media campuran (*mixed-media*).

c. Seni Kaligrafi

Kaligrafi bermakna “seni tulis indah” sesuai asal katanya dari Bahasa Yunani, *kalligraphia* (*kalli* berarti indah, *graphia* berarti tulisan). Fungsi Seni Kaligrafi bersifat ganda yakni selain menjadi tulisan sebagai penampung gagasan penulisnya, ia juga memiliki fungsi estetik atau keindahan. Dalam penulisan Seni Kaligrafi biasanya digunakan pena atau kuas yang berbeda ketebalannya agar terlihat bentuk tebal-tipis yang dihasilkan. Keindahan Seni Kaligrafi tercapai melalui huruf atau rangkaian huruf yang tegas, berirama, dan harmoni.

Seni Kaligrafi berkembang di berbagai budaya dunia, di Barat (Eropa, Amerika) dan di Timur (Arab, Cina, Jepang, India, Indonesia, dan Negara di Asia lainnya). Seni Kaligrafi khas Indonesia tercermin pada Seni Kaligrafi aksara lokal semacam aksara Jawa, Batak, atau Bugis. Hingga kini Seni Kaligrafi tetap menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat sebagaimana yang terlihat pada penggunaan Seni Kaligrafi pada kitab-suci, kartu ucapan selamat, undangan, piagam, sertifikat, dan sebagainya.

Dewasa ini, Seni Kaligrafi tidak lagi terbatas pada tulisan indah yang dihasilkan melalui keterampilan tangan untuk menggoreskan rangkaian huruf, tetapi juga mencakupi Seni Kaligrafi yang dihasilkan melalui program aplikasi komputer. Selain itu, Seni kaligrafi juga seringkali menjadi bagian dari karya poster (lihat Gambar 23) atau menjadi *subject-matter* lukisan (lihat Gambar 103).



Gambar 46.

Contoh karya kaligrafi yang menampilkan kata-kata mutiara dalam aksara Arab (kiri) dan aksara Bugis (kanan) karya Abdul Aziz Ahmad.

2. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Teknik Cetak

Karya seni rupa yang dibuat dengan teknik cetak lazim disebut seni grafis atau dalam Bahasa Inggris disebut *printmaking*. Proses pembuatan karya ini diawali dengan membuat bentuk imej/citraan yang disebut klise. Setelah imej/citraan pada klise terbentuk, barulah dilakukan pencetakan.



Gambar 47..

Contoh karya seni cetak. Atas: Seni cetak dengan Teknik *woodcut* berjudul *Dibidik Revolver* karya M. Muhlis Lugis; Bawah, kiri: karya seni grafis dengan teknik cukilan kayu berjudul *Wanita Cantik Sedang Berjalan-jalan di Musim Salju* (Wikicommons); Bawah kanan: Seni cetak dengan teknik sablon/*silkscreen* (Wikicommons, Janinagosseye).

Berdasarkan jenis klisenya, seni grafis dibedakan atas cetak tinggi/timbul, cetak dalam, dan cetak tembus. Pada cetak tinggi,

gambaran atau klise dibuat timbul. Karya seni grafis jenis ini biasanya dihasilkan dengan teknik cukil kayu (*woodcut*). Pada cetak dalam, gambaran pada klise dibuat dalam (berlawanan dengan cetak tinggi). Karya seni grafis jenis ini biasanya dihasilkan dengan teknik etsa. Sementara pada cetak tembus, gambaran pada klise dibuat tembus. Karya seni grafis jenis ini biasanya dihasilkan dengan teknik sablon.

Salah satu jenis karya seni rupa yang pembuatannya menggunakan teknik cetakan adalah seni fotografi. Karya seni fotografi memiliki karakter khas sehingga secara tradisional berdiri sendiri dan tidak dikelompokkan sebagai seni grafis atau *printmaking*.



Gambar 48.

Contoh karya Seni Fotografi. Kiri: Karya Seni Fotografi hitam-putih yang secara artistik merekam cahaya yang menimpa obyek yang menjadi sasaran foto (Unsplash, Yang Miao); Kanan: karya Seni Fotografi berwarna dengan judul *Nelayan Pulang dari Melaut* karya Sofyan Salam (Foto: Sofyan Salam).

Seni Fotografi biasa pula disebut “seni melukis dengan cahaya.” Hal ini disebabkan oleh karena proses kerja fotografi adalah dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek yang menjadi sasaran, dengan menggunakan kamera. Dengan demikian, orang yang menekuni seni fotografi mestilah memahami seluk-beluk penggunaan kamera. Di masa lalu, kamera yang populer digunakan adalah kamera yang menggunakan rol film yang biasa pula disebut dengan kamera analog. Dalam menghasilkan karya seni fotografi, proses pencetakan di studio memegang peranan penting karena dalam proses tersebut, seorang fotografer masih memiliki peluang untuk memberikan sentuhan artistik pada karya fotonya. Dewasa ini, kamera jenis analog tidak lagi populer oleh karena hadirnya kamera digital yang tidak lagi

menggunakan film sebagai perekam cahaya tetapi menggunakan sensor elektronik untuk merekam gambar yang selanjutnya diolah dan direkam dalam data biner. Populernya kamera digital karena ia menawarkan kepraktisan dengan kualitas foto yang tidak kalah kualitasnya. Kualitas sebuah karya seni fotografi sangat ditentukan oleh kepekaan fotografernya dalam memilih dan merekam obyek yang menjadi sasaran fotonya.

3. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Teknik Ukir

Mengukir adalah salah satu jenis teknik yang lazim digunakan untuk menghasilkan karya seni rupa. Istilah mengukir biasanya dipahami sebagai teknik pembentukan objek dengan cara memahat atau menoreh bagian-bagian yang akan dibuang dari material yang digunakan untuk mewujudkan objek yang diinginkan. Bahan yang dapat digunakan cukup beragam, namun harus berupa bahan keras seperti kayu, bambu, batu, dan sejenisnya. Karya seni rupa yang lazim dihasilkan dengan teknik ukir berupa karya dua dan tiga dimensi.



Gambar 49.

Contoh karya dengan teknik ukir. Atas: ukiran pada kayu untuk hiasan interior (Foto: Sofyan Salam); Bawah, kiri: ukiran khas Toraja pada sebuah baki (Foto: Sofyan Salam); Bawah, kanan: ukiran pada batu sebagai relief Candi Borobudur (Wikicommons).

Karya ukiran dalam wujud dua dimensi lazim disebut “relief”, sedangkan karya ukiran dalam wujud tiga dimensi disebut “patung”.

Contoh karya seni rupa yang dihasilkan dengan teknik ukir dapat dilihat pada Gambar 49.

4. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Teknik Anyam, Tenun, dan Rajut

Menganyam dan menenun adalah teknik berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara susup menyusupkan atau silang-menyilangkan antara lungsi dan pakan. Karya yang dihasilkan dengan teknik ini disebut seni anyam. Pembuatan seni anyam dalam masyarakat Indonesia merupakan kegiatan yang turun-temurun.



Gambar 50.

Contoh karya tenunan, anyaman, dan rajutan. Atas, kiri: tenunan tradisional Toraja (Wikicommons). Atas kanan: anyaman dalam bentuk keranjang (Wikicommons). Bawah, kiri: merajut dengan tangan (Wikicommons, Johntex). Bawah, kanan: hasil rajutan dengan menggunakan mesin (Wikicommons, Gudde F Denmark).

Pada mulanya, kegiatan menganyam dan menenun dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peralatan rumah tangga seperti tikar, bakul, sarung/selendang, dan sebagainya, dengan menggunakan bahan alami seperti daun lontar, serat daun lontar, atau rotan untuk anyaman, serta benang sutera untuk tenunan. Dalam perkembangannya, anyaman dan tenunan sebagai produk karya seni rupa semakin beragam sejalan dengan perkembangan bahan dan teknik yang dapat digunakan. Dewasa ini, anyaman tidak hanya berbahan alami, tetapi juga berbahan sintetis. Produknya beraneka ragam pula, dari benda-benda yang tergolong seni terapan hingga seni murni. Produk anyaman yang tergolong seni murni yang terkenal dewasa ini adalah tapestri. Contoh karya tenunan, anyaman, dan rajutan dapat dilihat pada Gambar 50.

5. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Teknik Sulam

Menyulam adalah teknik berkarya seni rupa pada kain dengan cara menjahit menggunakan tusuk hias benang, pita, payet dan variasi bahan lainnya. Bahan dasar yang digunakan dalam menyulam ialah kain polos atau kain dengan tekstur berlubang yang biasa disebut kain strimin. Warna dan motif yang diterapkan pada kain dibuat bervariasi sesuai dengan kreativitas seniman. Hasilnya disebut karya seni sulam. Karya seni sulam biasanya digunakan sebagai hiasan atau sebagai benda fungsional lainnya. Karya seni sulam dapat dilihat pada Gambar 51.



Gambar 51.

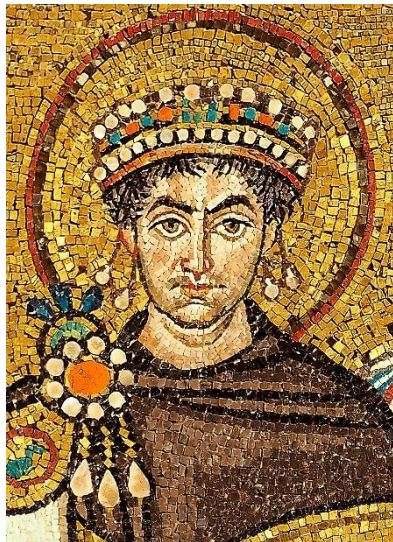
Karya seni sulaman yang menggambarkan rumah-rumah nelayan di tepi laut, karya Moel Soenarko, wanita pelukis dan sekaligus penyulam dari Bandung.

6. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Teknik Tempel

Ada tiga jenis karya seni rupa yang lazim diketahui dibuat dengan teknik menempel, yaitu mosaik, kolase, dan montase.

a. Seni Mosaik

Seni mosaik adalah jenis karya seni rupa berupa gambar atau lukisan yang dibuat dengan menempelkan potongan-potongan kecil material yang ukurannya relatif sama, dengan memanfaatkan warna bawaan material tersebut untuk membentuk objek yang diinginkan (potongan material dengan warna bawaannya diperlakukan sebagai bahan pewarna). Tempelan tersebut diatur sedemikian rupa sehingga melahirkan citraan yang menggambarkan motif atau adegan tertentu. Mosaik pada mulanya dikenal sebagai hasil karya yang dibuat dengan menempelkan potongan-potongan batu-batuan berwarna. Karya semacam itu populer pada masa Bizantium. Namun dewasa ini, material untuk pembuatan mosaik tidak terbatas pada bahan alami, tetapi berkembang seiring dengan semakin beragamnya benda-benda/bahan sintesis hasil industri (seperti kertas, kaca, tegel, plastik, kain, atau sejenisnya) yang memberikan banyak pilihan untuk berkarya mosaik dengan karakter dan sifat yang khas dari setiap material yang dipilih. Contoh karya mosaik dapat dilihat pada Gambar 52.



Gambar 52.

Contoh karya mosaik. Kiri: cuplikan mosaik yang menggambarkan Kaisar Justinian pada Gereja San Vitale (Wikicommons); Kanan: mosaik karya murid sekolah (Wikicommons, Mariah LA Nunes).

b. Seni Kolase

Seni kolase adalah jenis karya seni rupa yang dibuat dengan menempel potongan, pecahan, atau kepingan material (misalnya kertas, kaca, tegel, kerang, kulit kayu, dedaunan, atau lainnya) yang dimanfaatkan sebagai bagian dari bentuk yang digambarkan. Potongan, pecahan, atau kepingan tidak hanya diperlakukan sebagai bahan pewarna seperti pada mosaik, tetapi juga sebagai bagian dari bentuk yang ingin ditampilkan, dengan ukuran yang tidak perlu sama untuk setiap bagian. Pada kolase, potongan, pecahan, atau kepingan material yang juga biasanya dari benda-benda bekas dapat langsung ditempelkan menjadi bagian dari objek yang akan digambarkan. Lihat contoh karya seni kolase pada Gambar 53.



Gambar 53.
Contoh karya seni kolase kreasi
Rafaele Pagani (Wikicommons).

c. Seni Montase

Seni Montase adalah jenis karya seni rupa yang dibuat dengan menempelkan kertas atau bahan tempelan lainnya yang berisi gambar atau foto. Gambar yang diperoleh misalnya dari majalah atau koran digunting menelusuri kontur gambarnya kemudian disusun pada sebuah bidang hingga membentuk tema baru. Sejalan dengan kemajuan teknologi, teknik montase sudah dapat dilakukan melalui olahan komputer dengan menggunakan program untuk aplikasi grafis. Contoh karya montase dapat dilihat pada Gambar 54.



Gambar 54.

Contoh karya Seni Montase yang menampilkan foto seekor jerapah yang ditempelkan pada foto yang menggambarkan suasana keramaian lalu-lintas (Pixabay).

7. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Teknik Membentuk dan Mengonstruksi

a. Seni Patung

Seni patung adalah jenis karya seni rupa tiga dimensi yang dibentuk menurut jenis bahan yang digunakan. Bahan yang dapat digunakan untuk membuat patung sangat beragam, antara lain tanah liat, batu, kayu, gips, semen, fiber, dan logam. Setiap jenis bahan tersebut memiliki kualitas dan karakter tersendiri sehingga teknik pengerjaannya relatif berbeda antara jenis bahan yang satu dengan jenis bahan lainnya. Beragamnya jenis bahan yang dapat digunakan untuk mematum sehingga teknik pengerjaannya bervariasi pula. Ada patung yang dibentuk dengan teknik butsir (patung berbahan tanah liat atau semen), teknik pahat dan ukir (patung berbahan kayu atau batu), teknik cor (patung berbahan logam), atau teknik cetak (patung berbahan gips atau fiber). Contoh karya seni patung dapat dilihat pada Gambar 55.



Gambar 55.

Contoh karya seni patung dari berbagai bahan. Kiri: patung terbuat dari bahan kayu yang menggambarkan *Manusia Hiu* dari Kerajaan kuno Dahomey, sekarang Benin (Wikicommons, Myrabella); Tengah: patung yang terbuat dari bahan logam yang menggambarkan burung, pada sebuah taman di luar Colorado Spring (Public domain.com); Kanan: patung yang terbuat dari bahan batu pualam yang menggambarkan Hercules muda (Metro Museum).

b. Seni Keramik

Seni keramik adalah jenis karya seni rupa yang perwujudan objeknya dilakukan dengan menggunakan material non logam dan anorganik berbentuk padat melalui proses pembakaran bersuhu tinggi. Pada mulanya, keramik lebih dikenal sebagai benda-benda yang terbuat dari bahan tanah liat yang dibakar dengan suhu tinggi, seperti gerabah, genteng, porselin, dan sebagainya. Dewasa ini, keramik cukup berkembang. Bahan keramik juga tidak hanya dari tanah liat, tetapi juga dari bahan lain seperti kaolin, kuarsa, dan sejenisnya. Teknik membentuk karya seni keramik sebelum sampai pada tahap pembakaran dikenal beberapa cara, ada yang dibutsir, dipijit, diputar dan dipijit, dipiling, dislab, atau dicetak. Penyelesaiannya (*finishing-nya*) pun bermacam-macam, ada yang diglasir dan ada pula yang tidak, serta ada yang divariasi dengan memberikan dekorasi dengan cara ditemplei material lain, digambar, atau cara lain serta ada pula yang tidak. Beberapa contoh karya seni keramik dapat dilihat pada Gambar 56.



Gambar 56.

Contoh karya keramik. Atas, kiri: keramik karya Hans Cooper (Wikicommons); Atas, tengah: keramik dengan glazir dari Korea (Wikicommons); Atas, Kanan: keramik karya Elizabeth Fritish (Wikicommons); Bawah: keramik karya mahasiswa Fakultas Seni dan Desain UNM (Foto: Sofyan Salam).

c. Seni Arsitektur

Istilah *arsitektur* ditansfer dari bahasa Inggris *architecture* yang asal-muasalnya dari bahasa Latin *architectura*. Secara teknis, seni arsitektur dapat dipandang sebagai 'karya seni rupa tiga dimensi sebagaimana halnya dengan seni patung tetapi dalam 'ukuran raksasa' karena merupakan bangunan yang dalam keadaan tertentu dirancang untuk mengakomodasi ribuan orang seperti stadion, bandar (udara, laut, darat), jembatan, atau rumah ibadah. Karena sifatnya yang raksasa yang menuntut perencanaan dan eksekusi yang rumit inilah, maka seni arsitektur seringkali dipisahkan dengan seni rupa dan dibahas secara terpisah dan berdiri sendiri. Sebagai karya yang bersifat fungsional, seni arsitektur seyogyanya memiliki sifat kekuatan (ketahanan) agar tidak membahayakan penggunanya, kesesuaian dengan fungsi, serta keartistikan wujud. Hal ini sejalan dengan apa yang dituliskan oleh Vitruvius, arsitek Romawi di awal Abad pertama Masehi.



Gambar 57.

Contoh karya seni arsitektur. Kiri: *Menara Pinisi* yang merupakan pusat layanan akademik Universitas Negeri Makassar (Foto: Baso Indra Wijaya Aziz). Kanan: *Masjid Raya Sumatera Barat* di Padang yang mencerminkan karakter lokal Sumatera Barat (Wikicommons, Rahmat Irfan Denas).

8. Karya Seni Rupa yang dibuat dengan Teknik Merangkai dan Menyimpul

a. Seni Meronce

Seni meronce adalah suatu kegiatan membuat benda-benda kerajinan dengan cara menyusun atau merangkai benda-benda berlubang atau sengaja dilubangi untuk menghasilkan suatu benda dalam wujud baru. Benda dengan wujud baru hasil merangkai tersebut biasanya dimaksudkan sebagai hiasan atau sebagai benda fungsional lainnya. Proses pembuatannya tidak terlepas dari pertimbangan aspek keindahan sehingga produk tersebut digolongkan sebagai salah satu jenis karya seni rupa. Untuk menamai jenis karya seni rupa ini disebut karya meronce. Contoh karya meronce dapat dilihat pada Gambar 58.



Gambar 58.

Contoh karya dengan teknik meronce. Kiri: Karya yang diciptakan dengan teknik meronce dengan bahan permen (Wikicommons, Evan Amos). Kanan: karya yang diciptakan dengan teknik meronce dari masa ribuan

b. Seni Makrame

Seni makrame adalah jenis produk kerajinan yang dibuat dengan cara merangkai atau menyimpul benda-benda berupa tali. Seperti halnya karya meronce, makrame juga dibuat sebagai hiasan atau sebagai benda pakai lainnya yang proses pembuatannya melibatkan pertimbangan rasa indah. Karya makrame dapat dijumpai mulai dari yang sederhana seperti gelang, gantungan kunci, dan kalung, sampai yang rumit seperti pada hiasan interior dan busana. Berbagai jenis karya makrame dapat dilihat pada Gambar 59.



Gambar 59.

Contoh karya makrame. Kiri: karya makrame koleksi Museum Auckland (Wikicommons); Tengah: karya makrame dengan motif bintang-enam (Wikicommons, Wipo); Kanan: karya makrame dengan motif burung hantu (Wikicommons).

c. Seni Ikebana

Ikebana adalah karya seni rupa yang dihasilkan dengan cara merangkai bunga. Ikebana merupakan salah satu kebudayaan yang berasal dari Jepang dan telah berkembang di Indonesia. Rangkaian bunga disusun dengan memperhatikan jenis bunga, tempat bunga, cabang-cabangnya dan sekeliling penempatannya untuk menghasilkan karya ikebana yang indah. Komposisi ikebana terdiri atas bunga, rumput dan tanaman lainnya yang dapat dirangkai. Umumnya bunga yang dirangkai berupa bunga hidup, namun seiring perkembangan rangkaian tersebut sudah menggunakan bunga imitasi yang lebih tahan lama. Contoh karya ikebana dapat dilihat pada Gambar 60.



Gambar 60.

Contoh karya ikebana. Kiri: karya ikebana kreasi Yoshiko Nakamura (Wikicommons, Joe Mabel); Kanan: karya ikebana kreasi Morimono (Wikicommons, Adriano).

9. Karya Seni Rupa yang dibuat dengan Teknik Membatik

Menurut Para Ahli dan pakar kesenian, pengertian batik sangatlah beragam, banyak pendapat yang menjelaskan teori batik ini. Seperti telah kita ketahui bahwa batik adalah salah satu kesenian milik Bangsa Indonesia, maka dari itu, sudah seharusnya kita sebagai bangsa Indonesia mengetahui seluk beluk dari seni batik secara lebih mendalam agar batik tidak punah dan tetap menjadi identitas bangsa Indonesia.

Seni batik pada mulanya adalah jenis karya seni rupa yang dihasilkan dengan sebuah teknik menggambar di atas kain dengan menggunakan malam/lilin dan canting untuk menutupi area yang tidak ingin dikenai pewarna serta melakukan pencelupan pada cairan pewarna untuk mewarnai area yang diinginkan. Karya seni batik dengan teknik ini disebut batik tulis. Perkembangan selanjutnya, berkarya batik ada yang dilakukan dengan teknik stempel yang menggunakan canting cap, serta ada pula yang dilakukan dengan cara mengikat bagian yang ingin ditutupi pada saat mewarnai atau pencelupan. Karya seni batik yang dihasilkan dengan sistem cap dinamakan batik cap, sedangkan karya seni batik yang dihasilkan dengan teknik ikat dinamakan batik ikat atau batik jumputan. Contoh karya batik dapat dilihat pada Gambar 61.



Gambar 61.

Kiri: seorang wanita sedang membatik dengan menggunakan alat canting (Wikicommons, Gunawan Kartapranata; Kanan: contoh karya batik (Foto: Sofyan Salam).

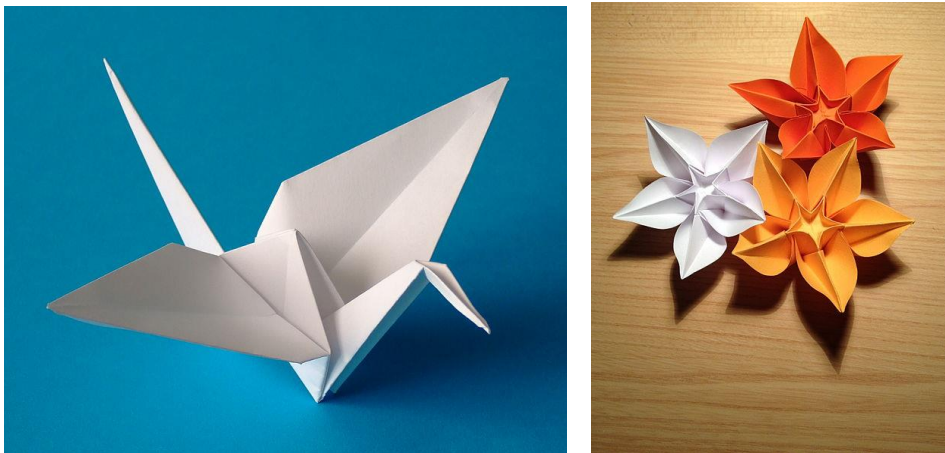
10. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Teknik Lipat

Seni Melipat Kertas

Seni Melipat Kertas merupakan cabang seni rupa yang telah tua. Ia berkembang di Negeri Timur (Cina, Jepang) dan di Negeri Barat (Eropa). Dewasa ini, seni melipat kertas dikenal dengan nama *origami*, nama yang digunakan oleh orang Jepang, tempat seni melipat kertas tumbuh dan berkembang selama ratusan tahun. Pelipatan kertas menghasilkan beragam bentuk tiga-dimensi seperti burung, binatang, rumah, topi, dan sebagainya. Istilah *origami* berasal dari bahasa

Jepang yaitu *ori* (lipatan) dan *Kami* (kertas) yang kemudian berubah menjadi *gami*. Di masa kini, origami digunakan sebagai istilah untuk menamai seni melipat kertas. Di dalam pembuatan origami, ada yang sama sekali tidak membolehkan pengeleman dan penggunaan gunting untuk memotong kertas. Ada pula yang membolehkannya. Di Jepang, dikenal istilah *Kurigami* yang bermakna seni lipat kertas yang membolehkan pemotongan kertas.

Dengan kemajuan teknologi komputer, banyak perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan untuk mendukung perancangan origami yang bentuknya lebih canggih. Perancangan dan studi origami berbasis komputer dikenal dengan nama Komputasi origami (*computational origami*). Pada sisi yang lain, teknik origami telah dimanfaatkan dalam dunia keteknikan seperti pemanfaatan teknik origami dalam pengembangan cara pelipatan panel satelit, pelipatan kantong udara (*air bag*) pada mobil, dan juga pelipatan berbagai macam robot.



Gambar 62.

Contoh karya Origami. Kiri: Origami yang berjudul *Burung* karya Andreas Bauer (Wikicommons); Kanan: Origami yang berjudul *Kembang*, karya Carmen Sprung (Wikicommons, Dodoiste) .

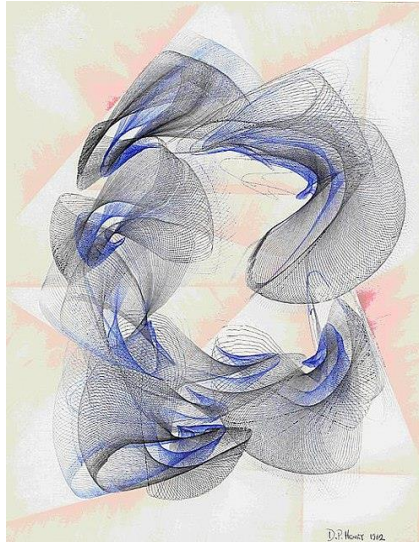
11. Karya Seni Rupa yang Dibuat dengan Olahan Komputer

Seni Rupa Komputer

Seni rupa komputer (*computer art*) mengacu pada seni rupa yang memanfaatkan teknologi komputer dalam penciptaannya. Ada yang menyamakannya dengan istilah Seni Rupa Digital (*Digital Art*), ada pula yang membedakannya. Pihak yang membedakannya berpendapat bahwa istilah digital sebagai dasar penamaan seni rupa digital, telah dikenal jauh sebelum berkembangnya teknologi komputer. Disadari bahwa ada berbagai istilah yang digunakan orang dalam memaknai fenomena pemanfaatan komputer dalam seni rupa antara lain: Seni Rupa Multimedia, Seni Rupa Media Baru, dan juga Seni

Rupa Digital. Penggunaan istilah-istilah ini sesuai dengan preferensi orang yang menggunakannya sehingga tidak perlu dipertentangkan.

Kontribusi teknologi komputer dalam dunia seni rupa, meskipun masih ada perupa yang tidak begitu ikhlas menerimanya, tampaknya sulit dibendung dengan hadirnya beragam program aplikasi (*software*) yang dikaitkan dengan seni lukis, seni gambar, seni patung, dan seni rupa instalasi atau seni rupa pertunjukan.



Gambar 63.

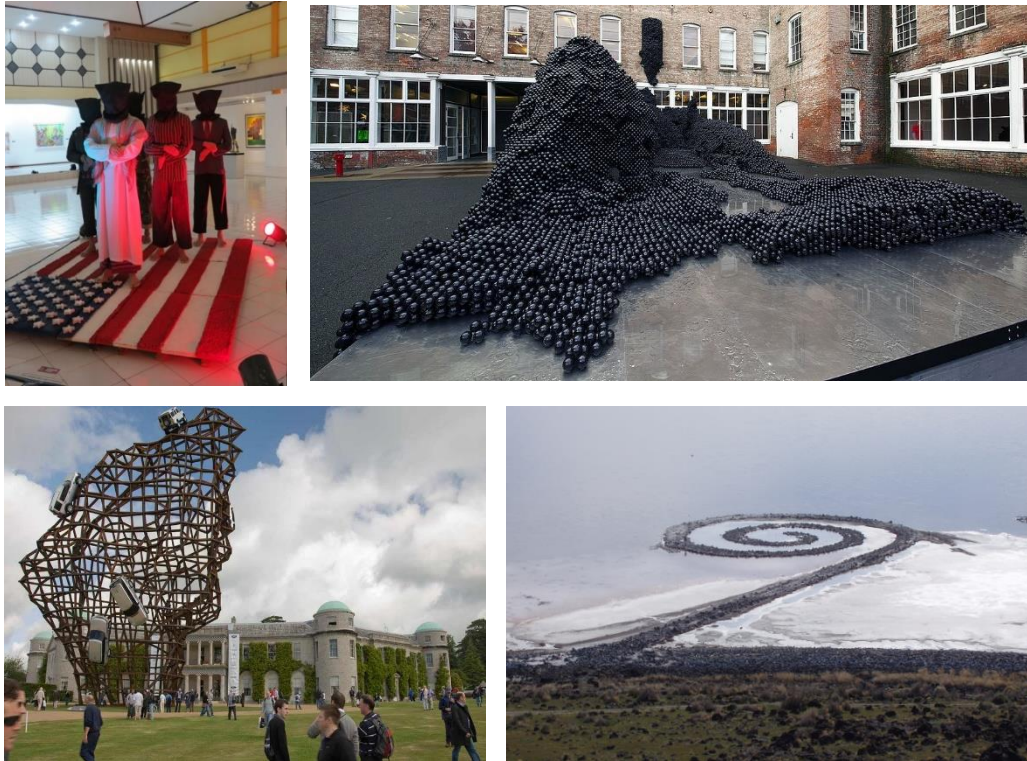
Contoh karya Seni Rupa Komputer. Kiri: gambar yang dihasilkan oleh program komputer (Wikicommons Elaine O'Hanrahan); Kanan: *Pameran Seni Rupa Komputer* oleh Andy Lomas di London pada tahun 2016. (Wikicommons, Jpbowen).

12. Karya Seni Rupa yang Ditata atau Dipertunjukkan

a. Seni Instalasi

Seni Instalasi merupakan istilah yang luas mencakupi berbagai upaya dari perupa dalam mengekspresikan gagasannya dengan cara memasang atau menata benda (benda apa saja, termasuk karya seni rupa) di lantai, di permukaan tanah, di dinding, atau digantung. Karya instalasi ini menuntut keterlibatan aktif dari pengunjung untuk memasuki ruang penataan karya dan berinteraksi dengan karya. Karya instalasi dapat ditempatkan di ruang dalam (interior) atau ruang luar (eksterior); dapat menempati ruangan yang terbatas (beberapa meter persegi) atau ruang yang luas (ratusan bahkan ribuan meter persegi). Karya instalasi yang berada di luar ruangan, dikenal dengan nama Seni

Rupa Publik (*Public Art*). Karya instalasi yang mengekspresikan kepedulian lingkungan biasa pula disebut Seni Rupa Lingkungan (*Environmental Art*) atau Seni Rupa Bumi (*Earth Art*). Karya seni instalasi dapat bersifat sementara atau dipasang selamanya.



Gambar 64.

Contoh karya Seni Rupa Instalasi. Atas, kiri: instalasi di Universitas Negeri Malang yang menampilkan simbol Islam berupa orang yang sedang shalat dan simbol Amerika berupa bendera (Foto: Sofyan Salam). Atas, kanan: Karya seni instalasi yang berjudul frekuensi kematian geometris (Wikicommons, Federico Diaz); Bawah, kiri: Seni Instalasi yang berjudul Seni Rupa Landrover (Wikicommons, Dodge Challenger) Bawah, kanan: Seni Rupa Bumi yang berjudul *Spiral Jetty* karya Robert Smithson (Wikicommons, yonidebest).

b. Seni Rupa *Happening*/Seni Rupa Pertunjukan

Seni Rupa *Happening* atau disingkat *Happening* saja, merupakan sebuah bentuk improvisasi atau pertunjukan spontan dari seorang atau beberapa orang perupa. *Happening* dapat didefinisikan sebagai “ sejumlah kejadian yang secara sengaja dilakukan pada suatu lingkungan yang telah dirancang sebelumnya.” *Happening* dapat berlangsung di galeri seni rupa, di halaman mall, di tempat pembuangan sampah, di puncak gunung atau di tepi pantai. Karena kejadian yang ditampilkan bersifat spontan, maka tidak diperlukan latihan yang mendahului. *Happening* tampil sekali dan tidak diulangi. Karena itu, karya *Happening* berlalu seiring dengan kepergian sang waktu. Ia dapat abadi jika direkam. Dikaitkannya *Happening* yang

merupakan karya seni pertunjukan dengan seni rupa karena ia mulai diperkenalkan pada tahun 1952 oleh perupa Robert Rauschenberg, Jasper John, dan pemusik John Cage di Black Mountain melalui karya *happening* yang berjudul *Theatre Piece #1*. Pada karya tersebut, ketiga seniman ini menampilkan tarian spontan, resitasi, permainan piano, dan lukisan-lukisan yang diproyeksikan ke dinding melalui media slaid. Istilah *happening* kemudian tergantikan dengan istilah lain seperti “teater lingkungan” dan “seni rupa pertunjukan”



Gambar 65

Contoh karya Seni Rupa *Happening*. Kiri: Seni Rupa *Happening* yang dipresentasikan di Makassar oleh Ishakim dan rekan (Foto: Koleksi Ishakim). Kanan: Seni Rupa *Happening* oleh Marta Minujin di Buenos Aires (Wikicommons, Bjef).

D. JENIS KARYA SENI RUPA MENURUT SIKAP BATIN SENIMANNYA

Jenis karya seni rupa berdasarkan sikap batin penciptanya pada dasarnya dapat dikelompokkan atas tiga yakni: (1) sikap batin pencipta yang cenderung mengikuti aturan/pakem yang telah mentradisi, baik menyangkut tema maupun teknik penciptaan. Sikap batin seperti ini menghasilkan karya seni rupa yang dikenal sebagai seni rupa tradisional; dan (2) sikap batin pencipta yang berpijak pada filosofi modernisme yang sangat mementingkan kebaruan, kebebasan, orientasi masa depan, dan universalisme. Sikap batin ini menghasilkan karya seni rupa modern, serta (3) sikap batin pencipta yang berpijak pada posmodernisme yang berupaya untuk memberi penghargaan terhadap hal yang dikesampingkan atau diremehkan oleh modernisme

seperti tradisi, kebiasaan lama, dan kelokalan. Sikap batin yang demikian ini menghasilkan karya seni rupa posmodern.

1. Karya Seni Rupa Tradisional

Batasan karya seni rupa tradisional dapat dipahami dengan mudah setelah memahami batasan istilah “seni rupa” dan istilah “tradisional”. Batasan istilah seni rupa telah dikemukakan pada bagian terdahulu bahwa, “segala bentuk ekspresi pengalaman estetis yang dilakukan secara sadar oleh manusia melalui media titik, garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang.” Sedangkan istilah “tradisional” adalah kata sifat yang berasal dari kata dasar “tradisi” yang berarti turun-temurun dari generasi ke generasi hingga masa kini. Jadi, istilah “seni rupa tradisional” bermakna karya seni rupa yang pembuatannya telah mentradisi. Pengertian ini memberikan pemahaman bahwa batasan tradisional pada suatu karya seni rupa melekat pada tradisi/budaya/etnis/bangsa. Dengan demikian, seni rupa tradisional bersifat lokal atau kedaerahan. Seni rupa tradisional di daerah Bugis misalnya berbeda dengan seni rupa tradisional di daerah Jawa, Batak, atau Papua. Lebih berbeda lagi dengan seni rupa tradisional di belahan dunia yang lain seperti seni rupa tradisional Cina, Jepang, Mesir, atau Jerman. Di balik perbedaannya, seni rupa tradisional memiliki ciri: (1) mengikuti aturan tertentu yang telah mentradisi; (2) memiliki bentuk/wujud yang telah mentradisi; (3) berupa benda fungsional; dan (4) tidak mementingkan nama penciptanya. Beberapa contoh karya seni rupa tradisional dalam konteks Indonesia dapat dilihat pada Gambar 66.



Gambar 66.

Contoh karya seni rupa tradisional di berbagai daerah Indonesia. Kiri: tempat duduk untuk upacara ritual di Kalimantan yang tersimpan di Museum Honolulu (Wikicommons, Hiart); Tengah: Kain kafan Toraja (Wikicommons, Hiart); Kanan: wayang kulit Jawa (Wikicommons, Santausa).

2. Karya Seni Rupa Modern

Istilah modern secara umum sering kali diartikan dalam hubungan dengan masa atau waktu yakni sesuatu yang baru. Namun, pada bidang seni rupa, istilah modern diartikan tidak berkenaan dengan masa/waktu, melainkan dalam hubungannya dengan sikap batin yang melatari lahirnya sebuah karya. Bila pada karya seni rupa tradisional keterikatan pada norma dan bentuk yang mentradisi sebagai ciri utama, sebaliknya pada karya seni rupa modern ketidakterikatan pada norma dan bentuk yang mentradisi. Pada seni rupa modern, kebebasan dan kekreatifan sebagai ciri utama. Sikap batin seniman modern mengutamakan kebebasan yang mendorong kekreatifan dalam berekspresi. Beberapa ciri karya seni rupa modern adalah: (1) menonjolkan kreativitas gagasan, ide, teknik; (2) berorientasi ke masa depan (bukan pada masa lalu); (3) bersifat universal; dan (4) menonjolkan individualitas dan karena itu nama penciptanya menjadi penting. Gerakan seni rupa yang terjadi dalam dunia seni rupa yang mulai marak pada Abad ke-19 yang kemudian berlanjut pada Abad ke-20 yang melahirkan beragam aliran seni rupa seperti Ekspresionisme, Impresionisme, Realisme, Surealisme, Kubisme, dan Abstraksionisme. Contoh karya seni rupa modern dapat dilihat pada bagian yang membahas tentang corak karya seni rupa.

3. Karya Seni Rupa Posmodern

Sebagai sebuah istilah, “Posmodern” telah dikenal sejak tahun 1930an tetapi barulah mulai populer pada dekade 1970an. Seni Rupa Posmodern berpijak dari filosofi Posmodernisme yang berpandangan bahwa Modernisme telah gagal “menciptakan dunia yang lebih baik” sebagaimana yang dicita-citakannya. Modernisme dipandang sebagai penyebab dari kerusakan lingkungan akibat eksplorasi yang berlebihan, diciptakannya senjata pemusnah massal yang semakin mengancam kehidupan, terjadinya kesenjangan yang semakin lebar antara si kaya yang menguasai modal dan teknologi dengan si miskin yang tidak berdaya karena tidak memiliki akses. Posmodernisme berupaya mengoreksi Modernisme seraya menawarkan alternatif solusi. Dalam bidang seni rupa, pendukung Posmodernisme menawarkan ide pluralisme sebagai pengganti universalismenya modernisme. Pendukung Posmodernisme tidak merasa perlu untuk membedakan lagi antara Seni Murni yang dipandang sebagai seni tinggi dan seni terapan sebagai seni rendah. Seni rupa yang terpinggirkan oleh seni rupa modern seperti seni rupa tradisional justru dihargai oleh kaum posmodernis karena dianggap memiliki keaslian dan keunikan. Dalam Seni Rupa Posmodern semua ekspresi

seni dihargai (termasuk Seni Rupa Modern) dan diberi tempat yang sama; yang penting adalah ekspresi seni tersebut kontekstual. Dapat dikatakan bahwa karya Seni Rupa Posmodern memancarkan semangat baru yakni semangat pluralisme, eklektikisme, dan kontekstualisme. Karena sifatnya yang demikian ini, maka sebuah karya Seni Rupa Posmodern dapat dikenal setelah membaca deskripsi karya atau penjelasan dari penciptanya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa Seni Rupa Posmodern, dalam aspek tertentu memiliki kesamaan dengan Seni Rupa Modern. Hal ini logis oleh karena Seni Rupa Posmodern lahir dari perut Seni Rupa Modern itu sendiri. Ada yang mengatakan bahwa Seni Rupa Posmodern adalah “anak durhaka” dari Seni Rupa Modern.



Gambar 67.

Contoh karya Seni Rupa Posmodern. Kiri: karya seni rupa yang berjudul *Pendewaan Otak Manusia* dengan teknik assemblase oleh Lubo Kristek (Wikicommons); Kanan: karya seni rupa dengan judul *Ilustrasi Saintifik* karya Jeff Wassman (Wikicommons).

Demikianlah uraian tentang berbagai jenis karya seni rupa. Disadari bahwa tidak semua jenis karya seni rupa tercakupi dalam uraian ini. Meski demikian, berbagai jenis karya seni rupa yang diuraikan di sini diharapkan dapat memberikan gambaran umum tentang hal tersebut.

CORAK KARYA SENI RUPA

Istilah corak yang digunakan dalam tulisan ini memiliki makna yang dapat disamakan dengan istilah lain yang lazim digunakan orang, seperti “aliran, gaya, atau gerakan seni rupa.” Corak karya seni rupa yang diuraikan di sini adalah dalam konteks seni rupa modern. Dalam perkembangan seni rupa modern dikenal berbagai macam corak akibat perbedaan konsep, prinsip, dan pandangan di kalangan seniman. Berbagai corak karya seni rupa sangat tampak terutama pada seni lukis dan seni patung. Berbagai corak yang dimaksud dikemukakan pada bagian ini disertai dengan contoh karyanya.

A. NEOKLASIKISME

Corak seni rupa yang dikenal dengan nama Neoklasikisme atau biasa pula disingkat saja dengan Klasikisme adalah corak karya seni rupa dan arsitektur yang populer pada akhir Abad ke-18 dan awal Abad ke-19. Corak ini merefleksikan keinginan untuk menghidupkan kembali semangat dan bentuk seni rupa klasik Yunani-Romawi. Keinginan ini tidak dapat dilepaskan pada ditemukannya reruntuhan kota-kota kuno Romawi seperti Herculaneum dan Pompeii serta pengaruh buku yang ditulis oleh sejarawan seni rupa Jerman Johann Winkelmann (1717-1768) yang menegaskan bahwa perupa seyogyanya meniru cara orang Yunani dalam melukiskan bentuk yang ideal. Tradisi peniruan terhadap alam dalam berkarya seni rupa atau yang populer dengan istilah “seni rupa mimesis” telah dilakukan oleh orang Yunani ratusan tahun sebelum Masehi. Pada masa klasik kebudayaan Yunani, perupa (pematung) melakukan idealisasi bentuk dalam mereka meniru alam. Karena itu karya seni rupa (baca patung manusia) yang diciptakannya



Gambar 68.

Contoh karya seni rupa Neoklasikisme yang mengidealisasi bentuk. Kiri: lukisan karya David berjudul *Sumpah Horatii* (Wikicommons); kanan: patung karya Antonio Canova berjudul *Penari Balet* (Wikicommons).

memiliki anatomi yang ideal. Pada masa kejayaan Romawi selain dihasilkan patung yang diidealisasi, juga dihasilkan patung yang menggambarkan obyeknya secara apa adanya, khususnya terhadap patung potret. Karakteristik karya seni rupa (lukisan dan patung) Neoklasikisme adalah mengangkat tema yang bersifat serius dan heroik dari karya sastra dan sejarah klasik. Dari segi penampakan, karya seni lukisan dan patung Neoklasikisme menonjolkan keindahan yang diidealisasi, harmoni, dan keseimbangan (lihat lukisan *Sumpah Horatii* pada Gambar 68). Tokoh dari corak Neoklasikisme adalah Jacques-Louis David (1748-1825), dan Ingres.

B. ROMANTISME

Karya seni rupa bercorak Romantisme lahir dengan konsep yang berupaya mengembalikan seni pada emosi yang lebih bersifat imajiner, dengan cara melukiskan kisah atau kejadian yang dramatis, melankolis, menimbulkan kerinduan ataupun peristiwa dahsyat. Tokoh perupa penganut Romantisme adalah Theodore Gericault dan Eugene Delacroix. Perupa dari Indonesia yang termasuk penganut Romantisme adalah Raden Saleh.



Gambar 69.

Contoh karya seni rupa Romantisme yang menampilkan peristiwa dramatis dan dahsyat. Atas: lukisan karya Raden Saleh berjudul *Berburu Singa* (Wikicommons); Bawah: lukisan karya Gericault berjudul *Rakit Medusa* (Wikicommons).

C. NATURALISME

Istilah “naturalisme” dalam seni rupa memiliki dua makna, yakni: (1) makna generik yang bersifat universal karena berlaku sepanjang masa tanpa terikat oleh ruang dan waktu tertentu yakni menggambarkan atau merepresentasikan alam (termasuk orang) sepersis mungkin sebagaimana yang terlihat oleh mata. Kebersihan ini bertingkat-tingkat sesuai kemampuan pelukis, pematung atau perupa lainnya dalam menggambarkan alam. Lukisan *Trompe’l’oeil* yang bermakna “lukisan yang menipu mata” karena mampu menghadirkan lukisan yang seolah-olah nyata (lihat Gambar 2, kanan), merupakan salah satu upaya melukiskan alam sepersis mungkin. Kenyataannya, tidak ada karya seni rupa naturalisme yang 100 persen persis dengan alam karena bagaimanapun juga antara alam yang menjadi obyek dengan lukisan itu sendiri berbeda. Belum lagi adanya kecenderungan pelukis atau pematung untuk menghasilkan karya representasi alam yang dianggapnya ideal. Contohnya adalah karya lukisan Basuki Abdullah yang menampilkan obyek lukisan yang “lebih indah” dari pada obyek aslinya. Faktor kunci di sini adalah sang perupa bermaksud untuk menirukan alam. Cara menirukan alam tidaklah penting. Hal yang penting adalah karya yang dihasilkan menggambarkan alam sebagaimana mata melihatnya. Upaya perupa menirukan alam telah mentradisi sejak peradaban awal manusia dan mendapatkan momentum yang kondusif pada masa kebudayaan Yunani-Romawi Klasik. Upaya peniruan alam ini berlanjut terus hingga saat ini; (2) makna khusus istilah naturalisme dalam kaitannya dengan Seni Rupa Modern yang merujuk pada gerakan seni rupa di awal Abad ke-19 yang dipengaruhi oleh tulisan Emile Zola, penulis Perancis yang pertama kali memperkenalkan istilah “Naturalisme.” Untuk membedakannya dengan istilah naturalisme yang generik, istilah naturalisme dalam pengertian khusus, dituliskan “Naturalisme” (dengan awal kata huruf kapital). Dalam seni rupa, karya seni rupa yang dikelompokkan sebagai karya seni rupa Naturalisme (sebagai sebuah gerakan) dihasilkan oleh pelukis pemandangan dan potret di abad ke-19 di Eropa. Dalam melukis, mereka tidak bekerja di studio tetapi terjun langsung mengamati obyek yang dilukisnya. Karakteristik lukisan Naturalisme yang dihasilkan oleh pelukis kelompok ini yakni lukisan berdasarkan obyek sesungguhnya yang diamati secara langsung. Apa yang dilakukan oleh para pelukis ini tidak lepas dari pengaruh metode ilmiah yang dipraktikkan oleh para ilmuwan dalam memahami gejala alam melalui metode pengamatan (observasi). Pelukis Abad ke-19 yang menonjol sebagai pelukis Naturalisme antara lain: Jules Bastien-Lepage, Jean-Francois Raffaelli, dan John Constable.



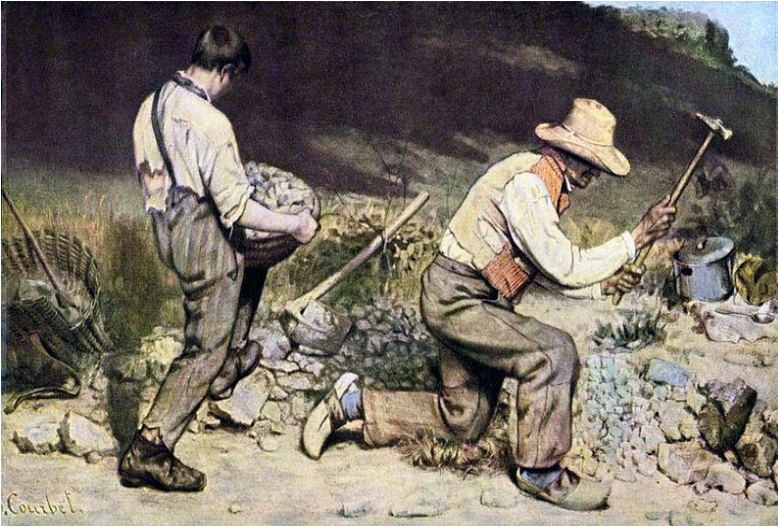
Gambar 70.

Contoh karya seni rupa Naturalisme yang bersifat peniruan alam. Kiri: patung laki-laki duduk yang menghiasi sebuah hotel di Jakarta (Foto: Sofyan Salam); Kanan: lukisan yang oleh pelukisnya dilukis secara langsung di lokasi karya John Constable seorang tokoh pelukis Naturalisme di Abad ke-19 (Wikicommons).

D. REALISME

Realisme, yaitu corak karya yang dihasilkan oleh penganut aliran Realisme yang memandang dunia sebagai sesuatu yang nyata (tanpa ilusi). Penganut aliran ini ingin menciptakan hasil seni yang nyata dan menggambarkan sesuatu yang benar-benar ada dan kasat mata. Mereka berupaya menemukan dunia melalui penghayatannya terhadap kenyataan. Seorang pelukis Perancis penganut aliran ini, Courbert berujar bahwa, “Tunjukkanlah malaikat padaku dan aku akan melukisnya”. Ungkapan itu bermakna bahwa ia tidak akan melukiskan sesuatu bila sesuatu itu tidak nyata. Oleh karena itu aliran atau gaya Realisme tidak menampilkan sesuatu jika tidak sesuai dengan kenyataan. Namun, bila karya-karya dari tokoh utamanya diteliti, tampak bahwa Realisme cenderung melukiskan kenyataan yang menggambarkan sisi getir dari kehidupan manusia dengan maksud menggugah kesadaran, sehingga biasa dimaknai sebagai bentuk perjuangan moral. Tokoh yang dikenal beraliran atau bergaya Realisme

adalah Gustave Courbet, Honore Daumier, dan Sudjojono dari Indonesia. Contoh karya bergaya Realisme dapat dilihat pada Gambar 71.



Gambar 71.

Contoh karya seni rupa Realisme yang cenderung mengangkat tema tentang kegetiran hidup manusia. Kiri: lukisan karya Gustave Courbet yang berjudul *Pemecah Batu* (Wikicommons); Kanan: Lukisan karya Honore Daumier yang berjudul *Kereta Kelas Tiga* (Wikicommons).

E. IMPRESIONISME

Impresionisme, yaitu corak karya khususnya dalam seni lukis, yang mengutamakan penangkapan kesan cahaya matahari yang menimpa obyek yang dilukis. Pengutamaan penangkapan kesan cahaya matahari ini tidak dapat dilepaskan dari cara pelukis yang melahirkan corak Impresionisme ini. Pelukis Impresionisme melukis di alam terbuka secara langsung dan karena kesan cahaya matahari yang menimpa obyek yang dilukis berubah-ubah mengikuti pergerakan matahari, maka mereka melukis secara cepat yang melahirkan goresan spontan untuk menangkap kesan cahaya pada obyek. Tokoh pelukis Impresionisme antara lain Claude Monet, Pierre Aguste Renoir, Manet.

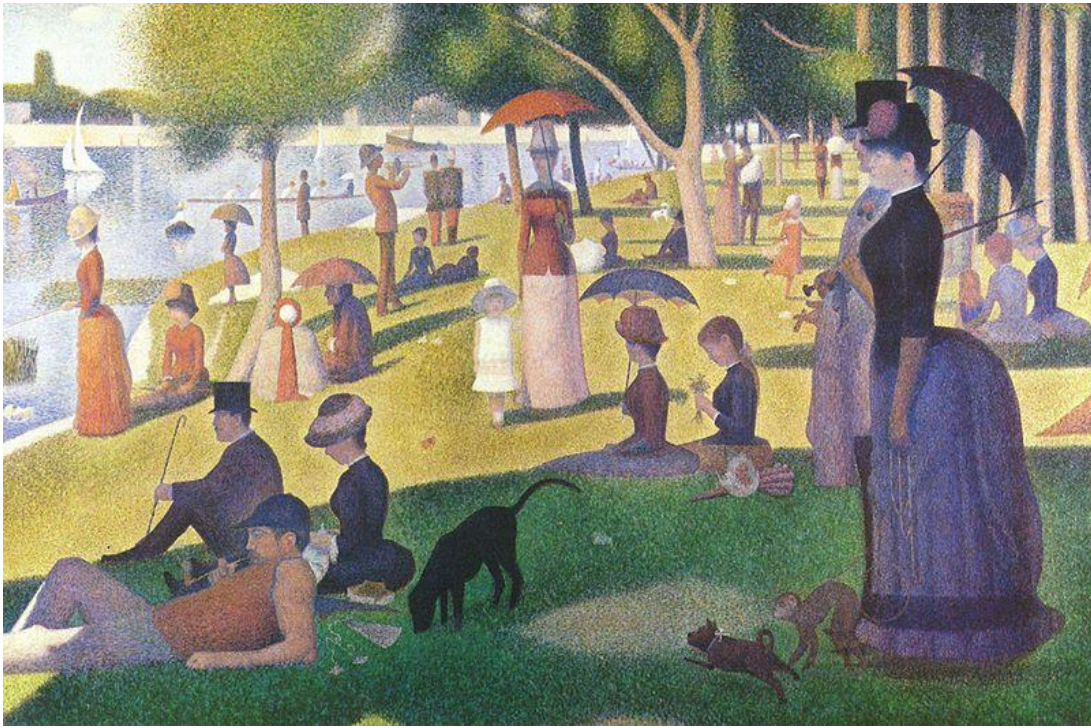


Gambar 72.

Contoh karya seni lukis Impresionisme yang mengutamakan penangkapan kesan cahaya matahari yang menimpa obyek yang dilukis. Kiri: lukisan karya Claude Monet yang berjudul *Le Grand Canal* (Wikicommons); Kanan: lukisan karya Pierre-Auguste Renoir yang berjudul *La-Grenuillera* (Wikicommons).

F. NEO-IMPRESIONISME

Kaum Impresionisme pada dasarnya menggunakan warna di atas kanvas secara tidak bercampur dengan harapan warna-warna tersebut akan kelihatan bercampur bila dipandang dari jauh. Pelukis Neo-Impresionisme menerapkan cara di atas secara lebih intensif dengan menggunakan titik-titik warna yang kecil. Karena itu corak karya yang dihasilkannya dikenal pula dengan istilah “pointilis.” Pelukis Neo-Impresionis yang paling menonjol adalah Georges Seurat yang karyanya dapat dilihat pada Gambar 73.

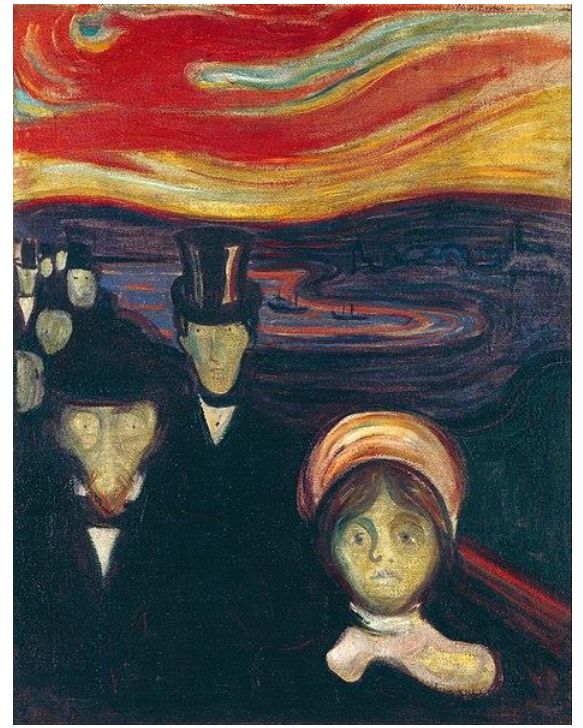


Gambar 73.

Contoh karya seni lukis Neo-Impresionisme yang populer dengan istilah Pointilisme. Lukisan ini adalah karya pelukis Georges Seurat yang berjudul *Minggu sore di Pulau La Grande Jatte* (Wikicommons).

G. EKSPRESIONISME

Ekspressionisme merupakan corak karya seni rupa yang diciptakan berdasarkan konsep bahwa seni rupa itu adalah “jiwa yang tampak” dari penciptanya. Bagi perupa yang menganut pandangan ini, perasaan estetik tidak hanya berdasarkan indera penglihatan, namun juga berdasarkan pengalaman batin. Mereka melukiskan objek yang mengesankan dengan perasaan menggejolak dari sudut pandang yang subyektif. Lahirlah karya-karya yang menggugah emosi atau ide. Istilah Ekspressionisme sesungguhnya dipersoalkan oleh pengamat oleh karena bagaimanapun juga setiap karya seni rupa merupakan “ekspresi” dari penciptanya. Sebagai sebuah gerakan, Ekspressionisme mengacu pada karya-karya yang diciptakan di awal Abad ke-20 yang bercirikan goresan yang spontan dan bergelora, sebagaimana terlihat pada karya Vincent van Gogh, Edward Munch, dan Affandi.



Gambar 74.

Contoh karya seni lukis Ekspresionisme yang mencerminkan subyektifitas dari penciptanya. Kiri: lukisan karya Vincent van Gogh yang berjudul *Malam yang berbintang* (Wikicommons); Kanan: lukisan karya Edward Munch yang berjudul *Kecemasan* (Google Art Project/Wikicommons).

merupakan tokoh Ekspresionisme. Tokoh Ekspresionisme di Indonesia antara lain Affandi, S. Sudjojono, dan Kartika (putri Affandi). Contoh karya bercorak Ekspresionisme dapat dilihat pada Gambar 74.

Fauvisme

Sebuah peristiwa seni rupa yang penting pada awal abad ke-20 berlangsung pada tahun 1905 ketika kelompok pelukis yang dipimpin oleh Henri Matisse memamerkan karya yang tidak berusaha melukiskan obyek sebagaimana yang ditangkap oleh mata. Ilmu perspektif tidak digunakan, kanvas hanya diisi dengan bidang-bidang secara dekoratif dengan warna yang bebas dan spontan sebagaimana halnya dengan lukisan anak-anak. Seorang kritikus menyebut pelukis kelompok ini sebagai *fauvis* yang berarti “binatang liar.” Istilah ini kemudian menjadi nama kebanggaan kelompok ini. Sumber inspirasi dari kaum *fauvis* adalah Vincent van Gogh dan Paul Gauguin. Karena

itu, Fauvisme dikelompokkan sebagai bagian dari Ekspresionisme. Tokoh Fauvisme adalah Henri Matisse, Georges Rouault, Andre Derain, dan Raoul Dufy.

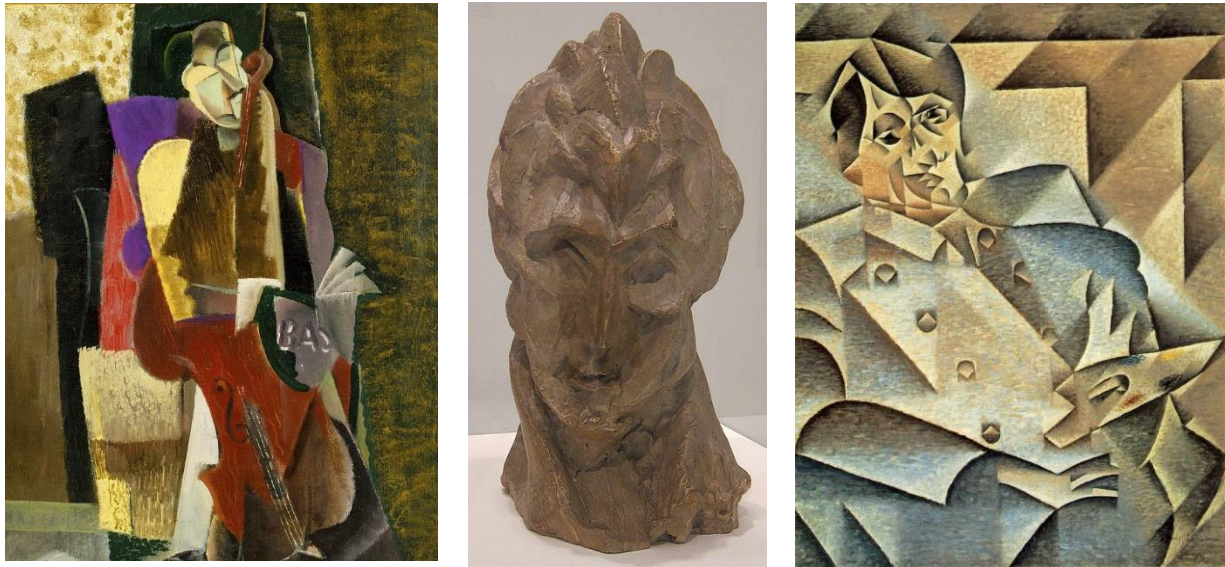


Gambar 75.

Contoh karya seni lukis yang dihasilkan oleh pelukis pelopor Fauvisme. Kiri: lukisan karya Henri Matisse yang berjudul *Alam Benda dengan Sayur* (Metro Museum of Art); Kanan: lukisan karya Andre Derain yang berjudul *Jembatan* (Wikicommons).

H. KUBISME

Pandangan yang dilontarkan oleh Paul Cezanne tentang obyek lukisan yang dapat dikembalikan ke bentuk-bentuk dasar seperti silinder, kerucut, bola, menjadi cikal-bikal lahirnya Kubisme. Kubisme merupakan corak karya seni rupa yang cenderung melakukan usaha abstraksi terhadap objek ke dalam berbagai bentuk geometri untuk mendapatkan sensasi tertentu. Karya bercorak Kubisme menampilkan objek terkesan dipecah, dianalisis, dan diatur kembali sehingga obyek tersebut seolah-olah tampak dari berbagai sudut pandang untuk menjelaskan obyek yang digambarkan dalam konteks yang lebih besar sebagaimana yang terlihat pada karya Pablo Picasso yang monumental, yang berjudul *Guernica* (lihat Gambar 109). Pada karya corak Kubisme, permukaan yang digambarkan kadangkala bersilangan



Gambar 76.

Contoh karya seni rupa (seni patung dan senilukis) bercorak Kubisme. Kiri: lukisan yang berjudul *Pemain Cello* karya Max Weber (Wikicommons, Google Art Project);Tengah: patung yang berjudul *Kepala Wanita* karya Pablo Picasso (Wikicommons); Kanan: lukisan yang berjudul *Potret Picasso* karya Juan Gris (Wikicommons).

dalam sudut acak sehingga mengaburkan kedalaman. Latar dan objek terkesan saling menembus untuk membentuk ruang membingungkan yang menjadi salah satu karakteristik khusus dari Kubisme.

Kubisme pertama kali diformulasikan pada sekitar 1908 oleh Pablo Picasso dan Braque. Periode pertama dari Kubisme berupa Kubisme Analitis yang dicapai dengan menyederhanakan obyek ke dalam bentuk geometris dasar sementara melihat obyek tersebut dari berbagai sisi secara bersamaan. Perupa Kubisme bekerja secara berhati-hati dan penuh perhitungan. Atas dasar ini dapatlah dikatakan bahwa Kubisme berseberangan dengan Fauvisme yang justru mengutamakan goresan bebas yang spontan. Periode kedua dari Kubisme berupa Kubisme Sintetis yang diperoleh melalui rekonstruksi imajinatif (menyusun kembali secara bebas) dari obyek alam. Biasanya dengan menggunakan teknik kolase. Contoh karya seni rupa bercorak Kubisme dapat dilihat pada Gambar 76.

I. PRIMITIVISME

Didorong oleh keinginan untuk mendapatkan ide baru dan segar, beberapa orang perupa Eropa di penghujung Abad ke-19 dan awal Abad ke-20 mencari inspirasi pada budaya luar Eropa yang pada saat itu dipandang sebagai budaya primitif seperti budaya dari masyarakat yang hidup di Afrika, Australia, dan Oceania. Lahirlah berbagai karya yang kemudian dikenal sebagai karya bercorak primitivisme yang inspirasinya dari budaya primitif. Ciri karya primitivisme antara lain bersifat naif sebagaimana yang terlihat pada masyarakat atau karya seni rupa primitif (*folk-art*). Perupa yang dipandang menghasilkan karya primitivisme antara lain Gauguin, Pablo Picasso, Brancusi, dan Paul Klee. Seorang pelukis otodidak Perancis yang karyanya digolongkan sebagai pelukis Primitivisme adalah Henri Rousseau dengan karyanya yang berjudul *Mimpi*. Di Indonesia, corak karya seperti yang dihasilkan oleh Henri Rousseau kadangkala disebut sebagai corak “dekorativisme” yang ditandai pada upaya pengayaan bentuk dari pelukisnya



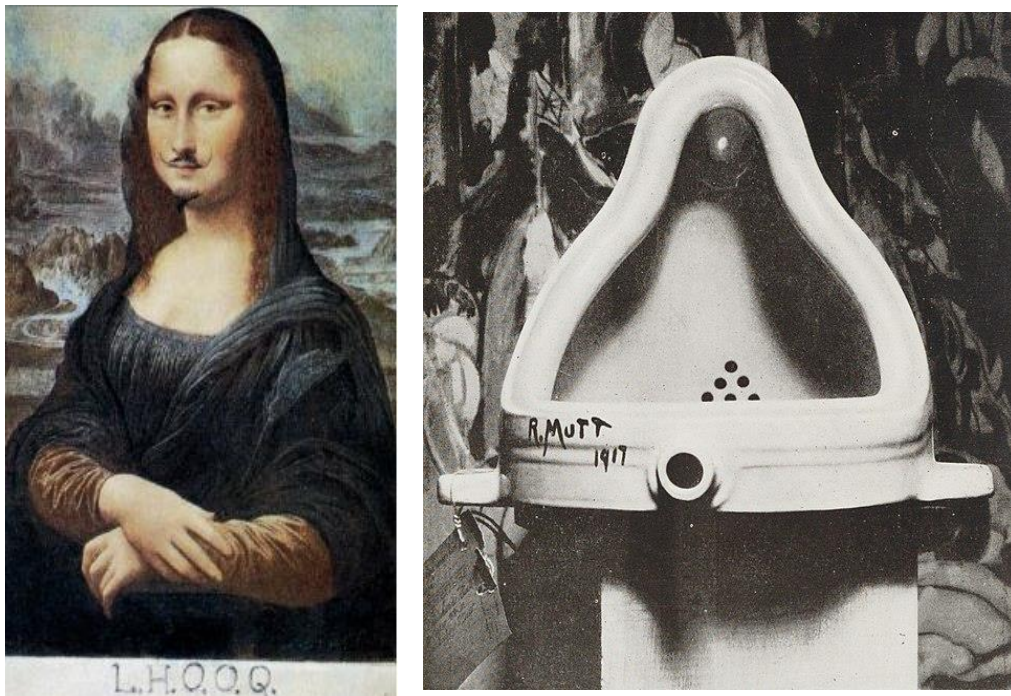
Gambar 77.

Contoh karya seni rupa corak Primitivisme. Kiri: lukisan yang berjudul *the Sleeping Gypsy* karya Henri Rousseau (Wikicommons, Moma); Kanan: Lukisan yang berjudul *the Dream* karya Henri Rousseau (Wikicommons).

J. DADAISME

Dadaisme atau biasa pula disebut Dada, merupakan karya seni rupa yang lahir sebagai reaksi protes terhadap kekerasan dan kekacauan akibat Perang Dunia I. Nama Dada sendiri konon ditemukan dengan cara mencari kata secara acak pada kamus dan ditemukanlah kata “dada” yang dalam Bahasa Perancis bermakna “kuda-goyang.” Perupa dari kelompok Dadaisme berpandangan bahwa buat apa ada peraturan (misalnya Hukum Internasional) bila kita tidak mampu

mencegah peperangan. Begitulah logika mereka sehingga kaum Dada mengemukakan teori bahwa apabila dunia ini selama tiga ribu tahun tidak bisa merencanakan perkembangannya, maka juga tidak mungkin bagi seorang seniman untuk berpura-pura menemukan keteraturan dan sesuatu pengertian dalam kekacauan ini. Pandangan mereka seperti itu direfleksikan dalam karya-karyanya yang mencerminkan sinisme seperti reproduksi lukisan Monalisa yang dibubuhi kumis serta karya "*ready mades*"-nya Duchamp seperti roda sepeda, pengering botol, dan tempat kencing, yang diangkat dari tempat sampah kemudian diletakkan di atas alas patung atau dimasukkan ke dalam kurungan kaca. Tokoh perupa Dadaisme di antaranya Marcel Duchamp, Raoul Haoussmann, dan Hans Arp. Contoh karya bercorak Dada dapat dilihat pada Gambar 78.



Gambar 78.

Contoh karya seni rupa (seni lukis dan seni patung) yang bercorak Dadaisme karya Marchel Duchamp. Kiri: lukisan yang menggambarkan *Monalisa* yang berkumis (Wikicommons); Kanan: patung yang diambil begitu saja dari benda yang sudah ada yakni tempat kencing yang tidak terpakai lagi, lalu dipamerkan dengan judul *Tempat Kencing* (Wikicommons).

K. SUREALISME

Istilah “Surrealisme” diperkenalkan pertama kalinya oleh Guillaume Apollinaire pada tahun 1917 tiga tahun sebelum munculnya gerakan Surrealisme yang berpusat di Paris. Surrealisme merupakan gerakan dalam dunia sastra, film, dan seni rupa. Dalam seni rupa karya Surrealisme menampilkan lukisan dengan objek yang memberi kesan aneh bagaikan alam mimpi. Surrealisme dikaitkan dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud yang menyatakan bahwa alam pikiran manusia terdiri atas alam-sadar dan bawah-sadar. Karya seni rupa yang bercorak Surrealisme menggambarkan alam pikiran manusia seperti tidak dalam kontrol kesadaran atau keadaan alam bawah sadar. Tokohnya yang terkenal adalah Salvador Dali, Joan Miro, Marc Chagall. Perupa Surrealisme di Indonesia yang terkenal adalah Ivan Sagita. Contoh karya bercorak Surrealisme dapat dilihat pada Gambar 79.



Gambar 79.

Contoh karya seni lukis Surrealisme. Kiri: lukisan karya Marc Chagall yang berjudul *Ulang tahun* (Wikicommons); Kanan: lukisan karya Bertil Noren yang berjudul *Pemandangan Surrealis* (Wikicommons).

L. ABSTRAKSIONISME

Abstraksionisme merupakan pandangan yang berusaha melepaskan diri dari sensasi atau asosiasi figuratif suatu objek. Ciri utama karya seni rupa corak ini adalah wujud yang digambarkan terbebas dari ilusi atas bentuk alam, dengan kata lain tidak berhubungan dengan bentuk apa pun yang pernah kita lihat (non figuratif), meskipun bila diamati terkadang terkesan menyerupai sesuatu. Termasuk dalam payung Abstraksionisme antara lain Suprematisme, Neo-Plastisisme (De Stijl), Futurisme, Konstruktivisme, Abstrak-Ekspresionisme, Seni Rupa Kongkrit.



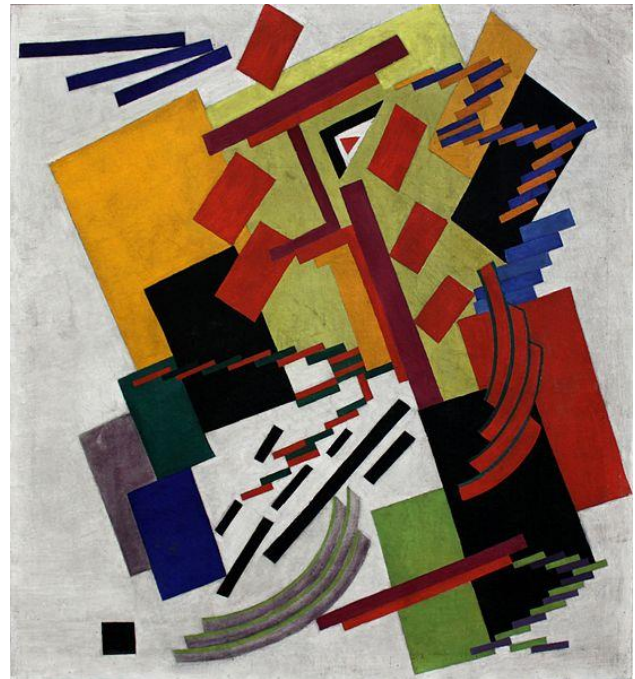
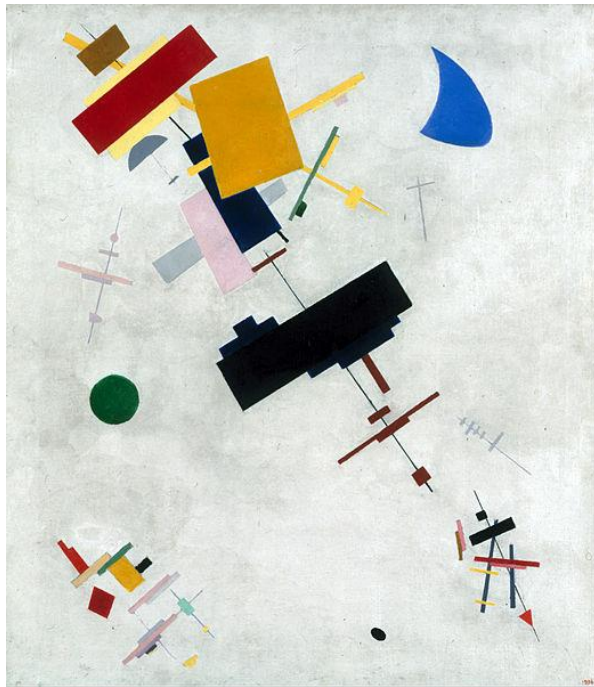
Gambar 80.

Contoh karya seni rupa corak Abstraksionisme. Kiri: lukisan yang berjudul *Komposisi* karya W. Smolarek (Wikicommons, W. Smolarek); Kanan: patung abstrak. Pematung tidak teridentifikasi (Wikicommons).

Suprematisme

Suprematisme diproklamasikan oleh pelukis Rusia, Kazimir Malevich pada tahun 1915 meskipun karyanya telah tampil pada tahun 1913. Suprematisme menampilkan bentuk-bentuk geometris murni seperti persegi empat panjang, bujur sangkar, dan sebagainya dengan warna yang terbatas. Istilah Suprematisme bermakna

“supremasi (keunggulan) perasaan artistik murni terhadap penggambaran visual dari obyek.” Bagi pendukung Suprematisme, fenomena visual dari dunia objektif adalah tanpa makna karena yang paling penting adalah perasaan. Malevisch menuliskan bahwa seni rupa “tidak lagi peduli untuk keperluan negara atau agama; tidak lagi untuk mengilustrasikan sesuatu, tidak perlu lagi melakukan apa-apa bagi sebuah objek. Seni rupa hadir untuk dirinya sendiri.”

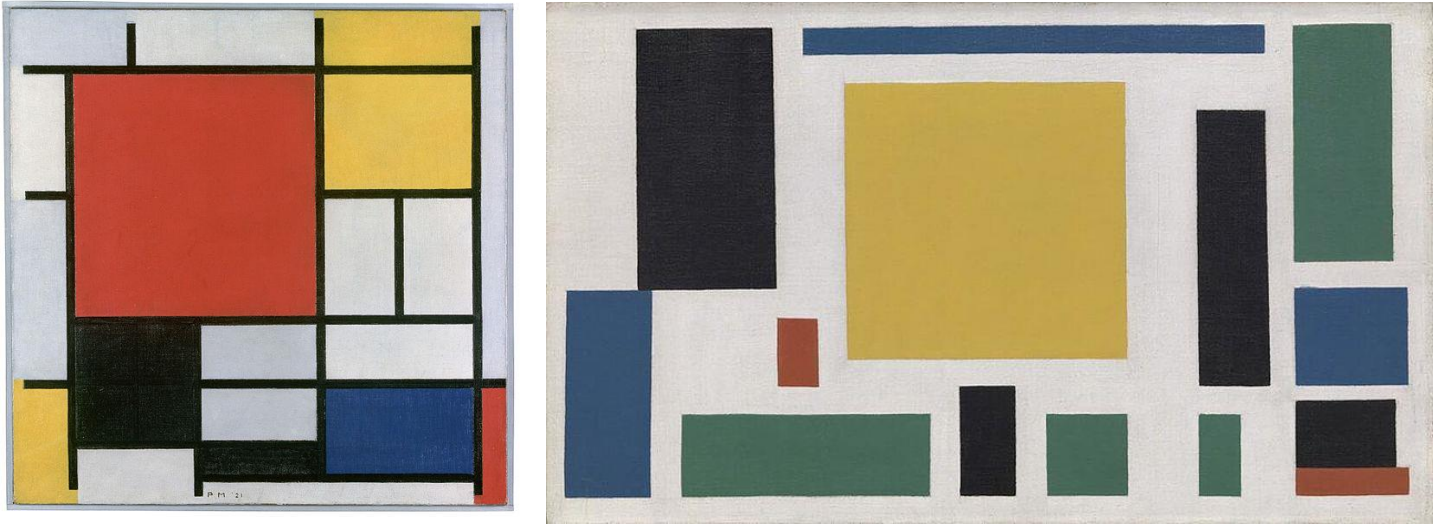


Gambar 81.

Contoh karya seni lukis corak Suprematisme. Kiri: lukisan karya Kazimir Malevisch yang berjudul *Suprematism* (Wikicommons); Kanan: lukisan karya Olga Rozanova berjudul *Suprematism* (Wikicommons).

Neo-Plastisisme (De Stijl)

Neo-Plastisisme dengan tokoh utamanya seorang pelukis Belanda Piet Mondrian berpandangan bahwa garis dan warna harus dibebaskan dari peniruan alam. Warna adalah warna dan jangan digunakan untuk melukiskan hal lain misalnya warna hijau untuk melukiskan daun, warna biru untuk melukiskan gunung atau langit. Lukisan menempati bidang datar dan oleh karena itu jangan menciptakan ilusi kedalaman pada kanvas. Penyederhanaan bentuk menurut pandangan ini adalah untuk mengejar keuniversalan.



Gambar 82.

Contoh karya seni lukis corak Neoplastisisme yang berbasis pada pandangan perlunya pembebasan garis dan warna dari peniruan alam. Kiri: lukisan karya Piet Mondrian yang berjudul *Komposisi* (Wikicommons); Kanan: lukisan karya Theo van Doesburg de Koe berjudul *Komposisi VIII* (Wikicommons).

Futurisme

Futurisme diperkenalkan untuk pertama kalinya di Italia pada tanggal 20 Februari 1909 dalam bentuk manifesto yang ditulis oleh penyair Italia Filippo Tomasso Marinetti. Dalam manifesto tersebut tercermin tekad untuk membuang cara berkarya seni rupa masa lalu. Karena itulah museum yang menyimpan karya seni rupa masa lalu harus dirobohkan. Selanjutnya pendukung gerakan artistik ini harus menampilkan inovasi budaya dan masyarakat. Futurisme menurut Marinetti perlu menampilkan dinamisme, kecepatan, kekuatan mesin, dan vitalitas kehidupan modern. Marinetti berharap perupa terlibat secara emosional dalam dinamika kehidupan modern dan dalam karyanya tergambar secara visual persepsi tentang gerak, kecepatan, dan perubahan. Untuk itu perupa Futurisme, khususnya pelukis dan pematung, menggunakan teknik yang dipakai oleh perupa kubisme yakni bidang-bidang terpisah dan saling berpotongan serta garis-garis yang dinamik. Perbedaan yang terlihat antara karya kubisme adalah dalam pemilihan obyek. Jika perupa Kubisme sangat menyenangkan penggambaran obyek statis (potret, still-life, pemandangan alam), perupa Futurisme memilih obyek yang bergerak seperti mobil, kereta-



Gambar 83.

Contoh karya seni lukis corak Futurisme yang mengagungkan gerak. Lukisan ini karya Umberto Boccioni yang berjudul *Dinamisme Pesepeda* (Wikicommons).

api, pesepeda, penari, binatang, dan kerumunan orang. Selama dekade kedua Abad ke-20 gerakan ini meluas di seluruh Eropa. Tokoh Futurisme antara lain Umberto Boccioni, Giacomo Balla, dan Marchel Duchamp.

Konstruktivisme

Konstruktivisme diformulasikan pertama kali oleh Vladimir Tatlin, seorang perupa Rusia. Corak ini mengombinasikan antara dinamika Futurisme dengan kegeometrisan Kubisme dalam wujud karya tiga-dimensi yang abstrak. Konstruktivisme memang berorientasi pada seni rupa terapan dengan fungsi sosial (arsitektur dan desain) dari menolak orientasi “seni untuk seni.” Konstruktivisme memandang penting struktur tiga-dimensi karena implikasi desain dan fungsinya. Konstruktivisme berjaya di Rusia pada dekade 1920an tetapi kemudian oleh Pemerintah Uni Soviet dianggap tidak sesuai dengan negara komunis dan karena itu tidak diberi tempat. Hal ini

disebabkan oleh karena digunakannya gerakan ini untuk kegiatan kritik sosial. Di luar Uni Soviet, Konstruktivisme mendapat tempat di Jerman dan memberi pengaruh yang kuat terhadap Bauhaus. Bauhaus adalah lembaga pendidikan seni rupa dan desain yang aktif antara tahun 1919-1933 yang memang tujuannya sejalan dengan Konstruktivisme yakni untuk mengombinasikan desain, seni rupa, dan industri demi dihasilkannya karya yang estetik dan sekaligus bermanfaat. Selain di Jerman, Konstruktivisme juga populer di Inggris, Perancis, dan Amerika Serikat. Perupa yang termasuk pendukung Konstruktivisme antara lain Naum Gabo, Antoine Pevsner, dan El Lissitzky.



Gambar 84.

Contoh karya seni lukis corak Konstruktivisme. Kiri: lukisan karya El-Lissitzky yang berjudul *Kalahkan Putih dengan Tusukan Merah (Beat the Whites with the Red Wedge)* (Wikicommons); Kanan: patung Konstruktivisme karya Johan de Wittlaan (Wikicommons).

Abstrak-Ekspresionisme

Dengan terjadinya Perang Dunia II, banyak seniman Eropa pindah ke Amerika-Serikat. Tentu saja mereka membawa konsep seni rupa yang sedang ngetrend di Eropa yang akan berdampak terhadap perkembangan seni rupa di Amerika Serikat. Di New York, di bawah kepemimpinan Jackson Pollock, Franz Kline, dan Willem de Kooning, Abstrak-ekspresionisme lahir. Abstrak-ekspresionisme merupakan penggabungan antara ekspresionisme dan abstraksionisme. Pada abstrak-ekspresionisme, pelukis menyatakan bentuk-bentuk abstrak

dalam lukisannya secara spontan, serta-merta dan eksplosif (meledak-ledak). Bagi pelukis Abstrak-ekspresionisme, kegiatan melukis itu amat penting. Karena itu, Abstrak-ekspresionisme biasa pula disebut "*action painting*." Tokoh Abstrak-ekspresionisme adalah Jackson Pollock, Franz Kline, dan Willem de Kooning.



Gambar 85.

Contoh karya seni lukis corak Abstrak-Ekspresionisme karya Jackson Pollock yang berjudul *Kutub biru (the Blue Poles)* (Wikicommons).

Seni Rupa Kongkrit

Istilah "Seni Rupa Kongkrit" pertama kali diformulasikan oleh Theo van Doesburg yang digunakannya pada tahun 1930an untuk membedakan karyanya dengan karya abstrak lainnya pada masa itu. Istilah ini kemudian dipopulerkan oleh Max Bill pada dekade 1940an. Seni Kongkrit memberi tekanan pada abstrak geometris. Mereka menolak karya seni rupa dengan subject matter yang bersifat simbolistis atau mendramatisasi. Karena itu pada karya seni rupa kongkrit tidak ditemukan figur manusia, yang ada hanya bidang, warna, dan volume. Gerakan Seni Rupa Kongkrit berakhir pada 1950an. Meski demikian, gagasannya hidup kembali dalam berbagai gerakan seni rupa yang datang kemudian.



Gambar 86.
Contoh karya Seni Rupa Kongkrit berupa patung karya Max Bill (Wikicommons).

M. POP ART

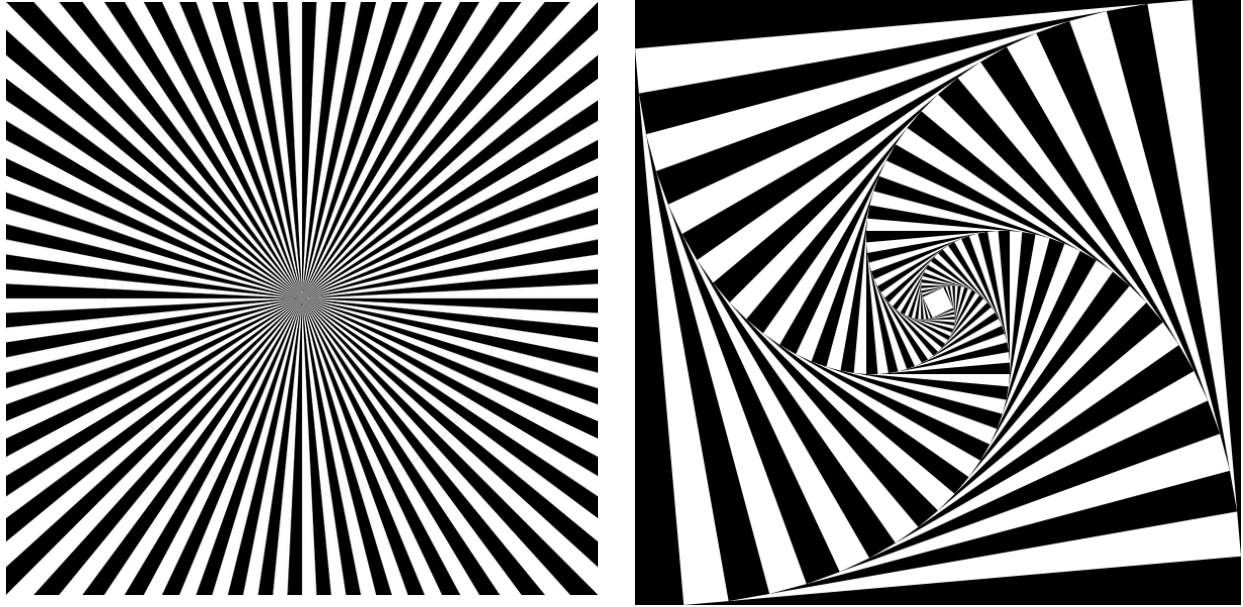
Pop Art bermakna seni rupa populer. Corak ini memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, televisi, dan majalah untuk menampilkan hal-hal yang akrab dengan kehidupan sehari-hari. *Pop Art* memberikan kesan adanya sentuhan desain grafis dalam seni lukis. Tokoh *Pop Art* antara lain Jasper Johns dan Andy Warhol. Contoh karya *Pop Art* dapat dilihat pada Gambar 87.



Gambar 87.
Contoh karya *Pop Art* yang menampilkan penyanyi Madonna karya Jonas Bengtsson (Wikicommons).

N. OPTICAL ART

Optical Art yang biasa disingkat *Op art* merupakan karya seni rupa yang memanfaatkan ilusi mata. Perupa *Optical Art* tertarik untuk menggambarkan efek optik dengan maksud menciptakan sensasi visual. Bentuk dan garis dibuat sedemikian rupa untuk menimbulkan efek gerak. Contoh karya *Optical Art* dapat dilihat pada Gambar 88.



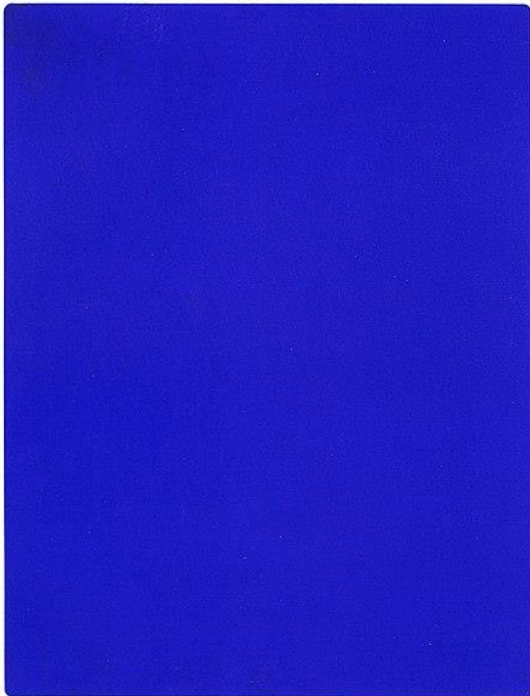
Gambar 88.

Contoh karya *Optical Art* yang memberi pengaruh pada mata saat memandangnya. Kiri: lukisan karya Adam Majewski yang berjudul *Enam Lingkaran* (Wikicommons); Kanan: Lukisan karya Anon Moos yang berjudul *Empat Sisi Terowongan Spiral* (Wikicommons).

O. MINIMAL ART

Minimal Art atau Seni Minimal merupakan karya seni rupa yang menolak gagasan bahwa seni harus mencerminkan ekspresi pribadi penciptanya. Tokoh aliran ini berpandangan bahwa seni tidak harus mengacu pada apa pun selain dirinya (seni itu sendiri). Berdasarkan pandangan itu perupa *Minimal Art* cenderung mengurangi bentuk artistik atas dasar pertimbangan logika dan kesederhanaan. Mereka bertujuan membuat karya yang benar-benar objektif, tidak ekspresif dan non-referensia. Aliran ini muncul sebagai tren di akhir tahun 1950-an dan terutama berkembang di tahun

1960an dan 1970an. Gaya minimalis akhirnya mewakili gaya hidup zaman modern yang praktis, ringkas, efektif, dan efisien. Tokoh-tokohnya yang terkenal adalah Donald Judd, Robert Moris, Ronald Bladen, Robert Grosvenor, Carl Andre, Robert Smithson, Fred Sandback, Sol LeWitt, dan Larry Bell. Contoh karya seni minimalis dapat dilihat pada Gambar 89.



Gambar 89.

Contoh karya *Minimal Art* yang meminimalkan ekspresi individual perupa. Kiri: lukisan karya Yves Klein yang berjudul *Lukisan Monokromatik* (Wikicommons); Kanan: patung pada Museum Haags Gemeentelijk karya Tony Smith (Wikicommons).

P. SENI RUPA FEMINISME

Seni Rupa Feminisme (*Feminist Art*) merupakan gerakan seni rupa di era 1960-1970an untuk memperjuangkan kesetaraan gender. Bagi mereka, dalam bidang seni rupa wanita tidak mendapatkan tempat yang sejajar dengan laki-laki. Linda Nochlis, seorang tokoh Feminisme berargumen bahwa mengapa tidak ada perupa wanita dalam sejarah seni rupa masa lalu yang sekaliber Michaelangelo atau Leonardo da

Vinci bukanlah karena wanita kodrat wanita dengan segala karakteristiknya (hormon, menstruasi), tetapi karena kondisi masyarakat yang tidak kondusif yang tercermin pada lembaga dan pendidikan. Yudy Chicago, seorang tokoh seni rupa Feminisme, menegaskan bahwa Seni Rupa Feminisme mengafirmasi dan memvalidasi pengalaman wanita yang membuat kaum wanita merasa bangga dan nyaman dengan keadaannya. Menurut Yudy Chicago, budaya yang tidak menyetarakan gender bersifat merusak.



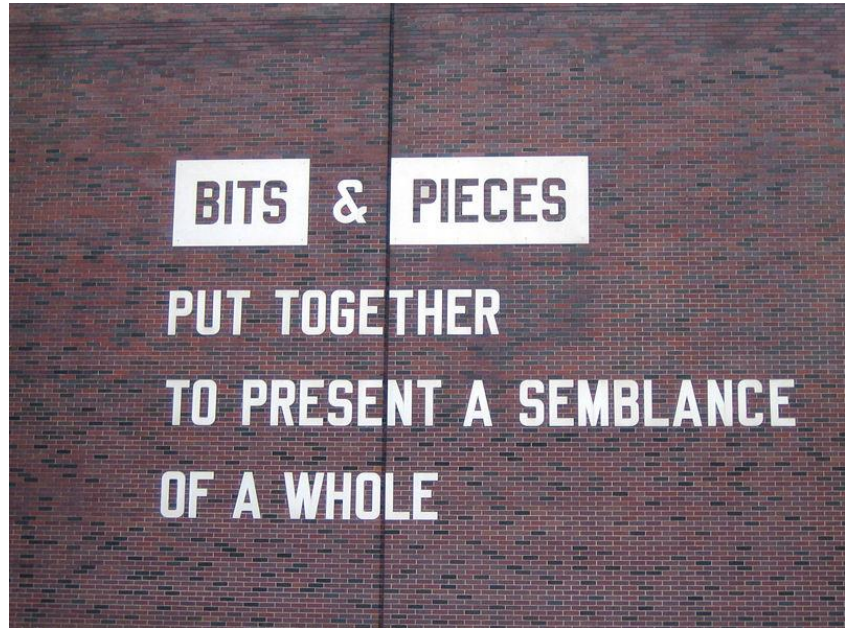
Gambar 90.

Contoh karya Seni Rupa Feminisme yang memperjuangkan kesetaraan jender. Perupa yang menciptakan karya ini tidak teridentifikasi (Pixabay).

Q. SENI RUPA KONSEPTUAL

Istilah Seni Rupa Konseptual diperkenalkan oleh Henry Flynt dari kelompok Fluxus pada tahun 1961 tetapi istilah ini barulah pada akhir 1960an menjadi populer. Tokoh gerakan ini antara lain Joseph Kosuth, Joseph Beuys, Sol Lewitt, dan Jacek Tylicki. Seni Rupa Konseptual atau sering pula disebut “Konseptualisme” adalah gerakan seni rupa yang menempatkan ide atau konsep dalam berkarya sebagai hal yang paling penting mengalahkan aspek estetik, teknik, dan bahan. Bagi mereka,

ide atau konsep itu sendiri adalah seni. Karena ide atau konsep biasanya dirumuskan dalam bentuk kata-kata (tulisan), maka karya seni rupa konseptual seringkali ditampilkan dalam bentuk tulisan.



Gambar 91.
Contoh karya Seni Rupa Konseptualisme.
Perupa tidak teridentifikasi (Wikicommons).

R. NEO EKSPRESIONISME

Neo Ekspresionisme merupakan gerakan seni rupa di penghujung 1970an dan awal 1980an yang lahir sebagai reaksi terhadap Minimalisme dan Seni Rupa Kontekstual. Gerakan yang bersifat internasional ini merevitalisasi corak lukisan dengan warna-warna keras, ekspresif, bertekstur, dan dengan *subject matter* figuratif yang mengingatkan kita akan karya fauvisme dan ekspresionisme Jerman. Sebagai sebuah gerakan internasional, Neo ekspresionisme dikenal dengan berbagai nama lokal antara lain di Jerman bernama *Neue Wilden* (Fauvis baru); Di Italia disebut Trans-avantgarde; di Perancis dikenal dengan *Figuration Libre* (Figurasi Bebas), dan di Amerika Serikat dengan *Energism* dan *New image painting*. Tokoh gerakan ini antara lain Anselm Kiefer dan Julian Schnabel.



Gambar 92.

Contoh karya Seni Rupa Ekspresionisme Baru. Kiri: lukisan karya Vasily Ryabchenko yang berjudul *Kamar Merah* (Wikicommons); Kanan: lukisan karya Vasily Ryabchenko yang berjudul *Musim Bunga* (Wikicommons).

S. FOTOREALISME

Istilah Fotorealisme pertama kali diperkenalkan oleh Louis K Meisel pada tahun 1969. Istilah ini muncul dalam sebuah katalog pameran di Museum Whitney pada tahun 1970. Istilah ini kadangkala pula disebut Superrealisme atau Realisme Baru. Fotorealisme mengacu pada karya seni rupa (khususnya lukisan) yang diciptakan dengan pertama kali mempelajari foto secara matang lalu mereproduksi foto tersebut serealistik mungkin dengan menggunakan media lain (misalnya cat minyak atau akrilik) pada kanvas. Fotorealisme dapat dipandang sebagai reaksi terhadap Abstrak ekspresionisme atau Minimalisme yang kesannya seolah-olah tidak serius. Menarik untuk dicatat, bahwa meskipun pelukis Fotorealisme menunjukkan keterampilan tinggi dalam menghadirkan lukisan realistis, beberapa kritikus pada masa awal perkembangannya mengeritikannya sebagai karya tipuan karena hanya memindahkan karya foto ke atas kanvas. Perupa yang termasuk pendukung Fotorealisme antara lain John Baeder, Richard Estes, Ralph Goings, Chuck Close, Charles Bell.



Gambar 93.

Contoh karya Fotorealisme yang menghadirkan realitas secara fotografis. Atas : lukisan karya John Baeder yang berjudul *John's Diner* (Wikicommons); Bawah: lukisan karya Alain Bertrand yang berjudul *Time Square New York* (Wikicommons).

T. HIPERREALISME

Istilah Hiperrealisme mula pertama diperkenalkan oleh seorang agen seni rupa (*art dealer*) dari Belgia bernama Isy Brachot saat menggunakan "*L'hyperrealisme*" sebagai judul pameran di galerinya di Brussel yang menampilkan perupa Fotorealisme Amerika Seperti Ralph Going dan Chuck Close pada tahun 1973. Hiperrealisme yang bertolak dari Fotorealisme berkembang pesat pada tahun 2000an sejalan dengan kemajuan teknologi digital.

Perbedaan antara Fotorealisme dengan Hiperrealisme adalah pada sikap batin dalam berkarya. Pelukis Fotorealisme berupaya semaksimal mungkin menirukan foto yang dijadikannya dasar dalam melukis. Sebaliknya, pelukis Hiperrealisme hanya menggunakan foto sebagai referensi belaka untuk menciptakan karya yang dari segi penampakan juga sangat realistis tetapi dengan melibatkan subyektifitas dirinya. Subyektifitas perupa nampak pada dimanfaatkannya tema emosional, sosial, politik, dan budaya dalam karya yang diciptakannya. Jika pelukis Fotorealisme menghasilkan karya realistis sebagaimana adanya, perupa Hiperrealisme melahirkan realitas baru (*simulated reality*) yang tidak persis sama dengan foto yang dijadikan referensi. Kadangkala karya Hiperrealisme sangat provokatif. Karena itu tidak mengherankan jika ada yang mengatakan bahwa karya hiperrealisme adalah "karya yang sangat realistis tetapi tidak realis." Hiperrealisme juga berkembang dalam seni patung dan bahkan karya-karya patung Hiperrealisme dalam berbagai tema menimbulkan ketakjuban penikmat karena pembuatannya yang sangat mendetail, realistis, dan menggugah emosi penikmat.

Perupa Hiperrealisme memang memberi perhatian yang amat besar pada detail dari obyek yang digambarkannya. Perupa Hiperrealisme mengembangkan cara untuk memasukkan emosi, narasi, dan pesona ke dalam karyanya. Demi mencapai detail yang sempurna, perupa Hiperrealisme ikhlas menghabiskan waktunya untuk itu. Perupa Hiperrealisme yang menonjol antara lain Duane Hanson (Amerika Serikat), Ron Mueck (Australia) dan Tjalf Sparnaay (Belanda).



Gambar 94.

Contoh karya Hiperrealisme yang meskipun sangat realistis tetapi mampu menghadirkan subyektifitas penciptanya. Atas: lukisan karya Tjalf Spaarnay yang menampilkan obyek yang jauh lebih besar dari ukuran aslinya (Wikicommons); Bawah: patung karya Ron Mueck yang berjudul *Seorang Lelaki di Atas Perahu*. Dengan pertimbangan kesopanan, sebagian foto ini sengaja ditutupi (Wikicommons).

Demikianlah uraian singkat tentang corak karya seni rupa yang tentu saja tidak semua corak seni rupa tercakupi. Sekali lagi ditegaskan di sini bahwa corak karya yang diuraikan di muka identik dengan gerakan kesenirupaan yang berbasis pada pandangan filosofis tertentu. Hal ini perlu ditegaskan oleh karena istilah corak karya seni sering pula dalam konteks budaya atau lokasi geografis seperti corak Mesir, corak India, corak Cina, corak Jepang, corak Batak, corak Madura dan sebagainya. Corak karya seni rupa biasa pula dikaitkan dengan corak individual perupa, misalnya Ekspresionisme corak Vincent van Gogh, corak Edward Munch, atau corak Affandi.

Corak karya seni rupa sebagaimana yang diuraikan di muka menunjukkan bahwa corak karya seni rupa pada dasarnya merupakan refleksi dari cara perupa mewujudkan *subject-matter* dari karyanya dengan menggunakan bahan dan teknik tertentu, dan bagaimana sang perupa mengekspresikan visi artistiknya. Visi artistik ini amatlah penting karena merupakan cerminan dari pandangan filosofisnya sebagai seorang seniman.

Seorang perupa tentu tidak dapat melepaskan diri dari lingkungan tempat ia berada. Karena itu, tidak mengherankan jika pada masa tertentu seorang perupa menghasilkan karya yang memiliki corak yang sama dengan karya yang dihasilkan perupa lainnya. Kesamaan ini semakin nyata jika para perupa terlibat dalam suatu gerakan artistik. Konsep gerakan artistik dalam seni rupa biasanya dikaitkan dengan masa dan tempat tertentu. Misalnya gerakan Impresionisme di Eropa pada Abad ke-19 yang melahirkan corak lukisan dengan goresan spontan, berwarna cerah, dan tidak peduli pada detail. Pada saat ini mungkin saja ada perupa yang melukis dengan corak Impresionisme tetapi sang pelukis ini tentu tidak lagi dapat dikaitkan dengan gerakan Impresionisme.

Selain dimilikinya kesamaan karakteristik dari suatu corak karya seni rupa, terdapat pula karakter khusus dari setiap perupa dalam mengekspresikan diri melalui corak tersebut. Lebih jauh, seorang perupa karena dinamika pribadinya, kadangkala tidak hanya membatasi dirinya pada satu corak karya seni rupa tertentu tetapi berkiprah dalam beberapa corak seni rupa.

APRESIASI DAN KRITIK SENI RUPA

Karya seni rupa lahir untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik kebutuhan individual maupun kebutuhan sosial kemasyarakatan. Karya seni rupa yang diciptakan atas dasar kebutuhan individual seorang perupa, maupun yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan sosial kemasyarakatan, secara otomatis menjadi milik masyarakat. Atas dasar itu, anggota masyarakat perlu memetik manfaat dari kehadiran sebuah karya seni rupa.

Pada masyarakat tradisional Indonesia yang bersifat kolektif, seni rupa umumnya menyatu dalam kehidupan masyarakat. Pada masyarakat tradisional, karya seni rupa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari yang diikat oleh kepercayaan dan adat-istiadat. Karya seni rupa yang dianggap memenuhi aturan kepercayaan dan adat istiadat diterima masyarakat sebagai bagian dari kehidupan dan identitas mereka. Dalam kondisi seperti ini, masyarakat secara alamiah mengapresiasi karya seni rupa yang diciptakan oleh perupa yang dalam kehidupan sehari-harinya memang menyatu dalam masyarakat. Bahkan pada masyarakat tertentu, seluruh anggota masyarakat adalah perupa dalam arti kata yang sesungguhnya karena keikutsertaan mereka dalam penciptaan karya seni rupa.



Gambar 95.

Pada masyarakat tradisional Indonesia, seni rupa menyatu dalam kehidupan sehari-hari, karena seni rupa diciptakan untuk memenuhi kebutuhan praktis anggota masyarakat. Kiri: kain dengan motif-hias lokal untuk keperluan pakaian dihasilkan oleh perupa tradisional dalam bentuk seni tekstil (Wikicommons); Kiri: motif-hias dalam bentuk ukiran yang menghiasi rumah adat Toraja dihasilkan oleh perupa (pengukir) lokal (Foto: Muh Saleh Husain) .

A. KEBUTUHAN AKAN APRESIASI DAN KRITIK SENI RUPA

Berbeda dengan masyarakat tradisional, masyarakat modern, khususnya yang hidup di daerah perkotaan, memiliki pola hidup yang berbeda. Anggota masyarakat sibuk dengan profesi dan bidang spesialisasinya masing-masing. Akibatnya terjadi kerenggangan sosial dalam masyarakat. Para perupa asyik menciptakan karya seni rupa dengan semangat kebebasan berekspresi. Lahirlah beragam karya seni rupa yang tidak dipahami oleh anggota masyarakat lainnya. Seni rupa, khususnya yang diciptakan atas dasar kebebasan individual, menjadi teralienasi dalam masyarakat. Seni rupa lainnya, yang penciptaannya

diorientasikan bagi kebutuhan praktis masyarakat relatif berterima karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Teralienisasinya karya seni rupa yang diciptakan atas dasar kebebasan individual melahirkan kesadaran akan perlunya dilakukan upaya untuk menjembatani keteralienasian ini. Sangat disayangkan jika nilai estetika dari karya seni rupa kreatif ini tidak dinikmati oleh masyarakat. Lahirlah kritik seni rupa. Kritik seni rupa dapat didefinisikan sebagai “pembahasan secara lisan atau tulisan, tentang seni rupa dengan maksud untuk menyosialisasikan karya seni rupa tersebut kepada khalayak.” Pembahasan dapat bersifat mendeskripsikan, menjelaskan, membandingkan, memberikan penilaian tentang kualitas artistik karya yang berujung pada pemberian pujian atau kecaman terhadap karya yang dibahas. Dari berbagai peran kritik seni tersebut, tampaknya manfaat kritik seni rupa yakni untuk menjembatani karya seni rupa dengan anggota masyarakat

Berbeda dengan posisi karya seni rupa dalam masyarakat tradisional yang secara alamiah menjadi bagian dari kebutuhan sehari-hari masyarakat, dalam masyarakat modern dipandang perlu untuk menyediakan ruang khusus tempat karya seni rupa (yang penciptaannya berbasis kebebasan individual) disosialisasikan kepada masyarakat. Diadakanlah pameran seni rupa, dibangunlah galeri/museum seni rupa, dan ditempatkanlah karya seni rupa di ruang publik. Keperluan sosialisasi karya seni rupa melahirkan profesi baru seperti agen seni rupa (*art-dealer*) yang berfungsi untuk memperjual-belikan karya seni rupa, kolektor seni rupa yang berfungsi mengoleksi karya seni rupa untuk kepuasan pribadi atau untuk tujuan komersial, kurator seni rupa yang berfungsi untuk memilih dan mengurus karya seni rupa untuk dipamerkan atau diikuti dalam berbagai peristiwa seni rupa (festival, lomba, dsb). Tugas kurator seni rupa yang tidak kalah pentingnya adalah membuat tulisan pengantar pada katalog pameran yang menjelaskan argumen pemilihan karya untuk dipamerkan atau diikuti dalam peristiwa seni. Profesi lainnya yang juga tumbuh sebagai bagian dari upaya sosialisasi seni rupa adalah profesi penyelenggara kegiatan seni rupa (*art-event organizer*) dan staf galeri/museum seni rupa yang berfungsi untuk mengelola administrasi galeri, termasuk memberikan layanan informasi tentang karya koleksi galeri/museum.



Gambar 96.

Suasana sebuah pameran seni rupa di kota Yogyakarta sebagai bentuk sosialisasi karya seni rupa kepada masyarakat (Foto: Sofyan Salam).

B. KEGIATAN APRESIASI SENI RUPA

Kegiatan apresiasi seni rupa merujuk pada upaya penghayatan terhadap karya seni rupa dengan cara melakukan pengamatan terhadap karya tersebut untuk menemukan nilai estetik dan nilai lainnya yang terkandung di dalamnya yang berujung pada pemberian penghargaan (apresiasi) terhadap karya tersebut. Kegiatan apresiasi seni rupa bermakna individual jika orang yang melakukannya dimaksudkan untuk kepuasan pribadinya sendiri yakni diperolehnya kenikmatan dalam menghayati suatu karya seni rupa. Kegiatan apresiasi seni rupa bermakna sosial jika orang yang melakukannya tidak hanya demi kepuasan pribadi tetapi juga agar orang lain dapat merasakan kepuasan yang dirasakannya dengan cara membagikan pengalaman estetik yang dirasakannya secara lisan atau tulisan. Inilah yang dilakukan oleh seorang kritikus seni rupa.

Kemampuan untuk menghayati karya seni rupa dalam upaya merasakan pengalaman estetik tidak datang begitu saja tetapi

diperoleh melalui latihan yang lama, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan perseptual (keterampilan dalam mengolah gejala visual yang ditangkap melalui indera mata). Para pakar dalam berbagai bidang, khususnya pakar dalam bidang psikologi, telah melakukan berbagai studi tentang hakikat persepsi dan keterampilan khusus yang diperlukan dalam merespon gejala visual. Temuan penelitian menunjukkan bahwa untuk dapat merespon bentuk-bentuk visual seseorang mestilah mengatasi faktor yang menghambat bekerjanya kemampuan perseptualnya. Faktor tersebut antara lain : (1) konstanta perseptual (*perceptual constancies*) yakni kecenderungan seseorang untuk menerima karakteristik umum sebuah bentuk/benda yang menjadikan orang tersebut lalai dalam menangkap karakteristik khas dari bentuk/benda tersebut; (2) stereotip yakni kecenderungan untuk berpikir secara klise akibat intervensi dari pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki seseorang sebelumnya; (3) kurang dimilikinya informasi awal tentang apa yang diamati; dan (4) gangguan fisik atau psikologis dalam mengamati sebuah gejala visual.

Seperti halnya dalam proses penciptaan karya seni rupa, maka dalam penghayatan terhadap karya seni rupa, terdapat tahap yang penting untuk dilalui. Tahap tersebut adalah: (1) Menyadari kandungan dari karya seni rupa yang diamati meliputi wujud dan efek dari elemen visual (titik, garis, warna, tekstur, volume, dan ruang), komposisi, makna simbolis, serta konteks yang dihadirkan; (2) Menafsirkan kandungan dari karya seni rupa yang diamati dalam kaitannya dengan pengetahuan, pengalaman, dan preferensi personal serta kesan yang dirasakan untuk menemukan makna dari karya tersebut; dan (3) Menarik kesimpulan tentang kualitas artistik karya yang diamati berdasarkan kriteria yang digunakan (personal dan generik). Ketiga tahap tersebut berlangsung dalam diri penghayat/apresiasi.

C. KEGIATAN KRITIK SENI RUPA

1. Hakikat Kritik Seni Rupa

Kritik seni rupa sebagaimana yang didefinisikan di muka adalah “pembahasan tentang karya seni rupa, secara lisan atau tertulis, dengan maksud untuk menyosialisasikan karya seni rupa yang dibahas kepada khalayak.” Orang yang melakukan kritik seni rupa yakni kritikus seni rupa adalah orang yang secara sadar membagikan pengalaman estetika yang dirasakannya dalam menghayati karya seni rupa kepada orang lain agar orang lain merasakan pengalaman estetika yang sama.

Dibalik makna kritik seni rupa sebagai upaya sosialisasi karya seni rupa dengan harapan anggota masyarakat memetik manfaat dari kehadiran karya seni rupa tersebut, terdapat kesalahpahaman terhadap istilah kritik seni rupa itu sendiri. Kesalahpahaman tersebut yakni dimaknainya kritik seni rupa sebagai kegiatan intelektualitas untuk mencari-cari kelemahan dari karya seni rupa yang dibahas. Hal ini tidak terlepas dari adanya asosiasi negatif terhadap istilah kritik sebagai “cercaan terhadap sesuatu.” Dalam kehidupan sehari-hari, istilah kritik memang dimaknai sebagai sesuatu yang menjatuhkan; sesuatu yang hanya melihat aspek kekurangan dari apa yang dikritik. Dengan pemaknaan kritik yang berkonotasi negatif ini, kedudukan seorang kritikus seni rupa dipandang sebagai oposisi terhadap perupa dan karyanya, yang sang oposan siap untuk menunjukkan kelemahan karya sang perupa. Memang ada kritikus seni rupa yang cenderung untuk hanya menunjukkan kekurangan karya seni rupa yang dibahasnya, tetapi hal ini tidak merepresentasi keseluruhan kritikus seni rupa. Di Indonesia, adanya makna negatif yang melekat pada istilah kritik ini, melahirkan istilah baru yang dipandang lebih positif yakni istilah “kritik membangun.”

Secara umum, kritikus seni rupa melakukan kritik atas dasar kecintaan terhadap karya seni rupa agar karya seni rupa mendapatkan tempat di hati anggota masyarakat. Barnett, penulis buku *A Short Guide to Writing About Art* menegaskan bahwa kritik yang paling berharga bukanlah yang menunjuk-nunjuk pada kesalahan tetapi kritik yang mampu mengarahkan perhatian kita pada hal yang menarik pada sebuah karya seni rupa. Dengan demikian, seorang kritikus seni rupa adalah orang yang memiliki kepekaan estetis melebihi orang kebanyakan sehingga mampu melihat sesuatu yang menarik, sesuatu yang tidak segera disadari oleh orang lain. Seorang kritikus seni rupa diharapkan untuk melahirkan karya kritik yang memberi pencerahan kepada masyarakat berkat pembahasannya yang mendalam dan komprehensif dari segi filosofis, estetis, etis, historis, sosiologis, dan teknis. Atas dasar ini, seorang kritikus seni rupa mestilah melengkapi dirinya dengan pengetahuan yang komprehensif tentang dunia seni rupa agar mampu melaksanakan fungsinya dengan baik. Ia mestilah menjadi pengamat yang aktif terhadap peristiwa-peristiwa aktual dalam dunia seni rupa yang menjadikan pengetahuannya selalu termutakhirkan. Sikap keterbukaan juga dituntut pada diri seorang kritikus seni rupa terutama dalam menghadapi karya perupa garda-depan (perupa *avant-gardist* yakni perupa radikal dan provokatif dengan ide-ide pembaharuannya).



Gambar 97.

Kegiatan kritik terhadap karya seni ilustrasi yang dihasilkan mahasiswa dalam mata kuliah *Praktik/studio Seni Ilustrasi* pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar (foto: Sofyan Salam).

Kebutuhan akan kritikus seni rupa yang profesional mendorong perguruan tinggi seni rupa dan perguruan tinggi pendidikan seni rupa untuk menjadikan Kritik Seni Rupa sebagai bagian penting dalam kurikulum pendidikan yang ditawarkan, baik sebagai mata kuliah yang berdiri sendiri, maupun sebagai bagian dari kegiatan penilaian terhadap karya praktik studio mahasiswa.

2. Metode Kritik Seni Rupa

Dari berbagai tulisan tentang metode dalam melakukan kritik seni rupa, terungkap adanya empat langkah utama yang ditempuh oleh kritikus seni rupa dalam menyajikan karya kritik seni rupa yang baik, yakni tahap mendeskripsikan, menganalisis, menafsirkan, dan menilai. Keempat tahap ini sesungguhnya merupakan satu kesatuan yang tidak jelas batasnya karena keempat tahap tersebut saling kait-mengait dan kadangkala tumpang-tindih. Pemilahan yang dilakukan di

sini hanyalah untuk memudahkan pembaca dalam memahami proses lahirnya sebuah karya kritik seni rupa. Berikut ini adalah uraian tentang keempat tahap tersebut.

a. Mendeskripsikan

Langkah mendeskripsikan amat penting karena pada tahap ini kritikus seni rupa mendeskripsikan penampakan karya seni rupa yang sedang diamatinya secara apa adanya. Hasil deskripsi yang dilakukan oleh sang kritikus memudahkan orang lain untuk menyadari fakta obyektif tentang karya seni rupa yang sedang dibahas. Apa yang dilakukan oleh kritikus seni rupa pada tahap ini dapat disamakan dengan “Laporan Pandangan Mata” yang dilakukan oleh wartawan radio dan televisi tentang suatu kejadian yang sedang berlangsung. Pada tahap pendeskripsian ini, kritikus seni rupa dipaksa untuk mengamati dengan cermat tentang detail karya seni rupa yang diamati. Dalam mendeskripsikan, kritikus dapat memulai dengan mendeskripsikan karya secara keseluruhan (global) kemudian mendeskripsikan bagian-bagian dari karya tersebut. Sang kritikus dapat pula melakukan pendeskripsian dengan cara yang sebaliknya yaitu memulai dari bagian-bagian lalu berujung pada deskripsi yang bersifat global tentang karya. Hal yang penting yang harus disadari oleh seorang kritikus seni rupa dalam melakukan pendeskripsian adalah kenetralannya dalam menggambarkan kondisi obyektif dari karya yang dibahasnya. Untuk itu ia harus menghindari kata-kata yang menggambarkan perasaan kesukaan atau ketidaksukaan semisal lemah, buruk, indah, lucu, membosankan, menarik, harmonis, berantakan, dan semacamnya. Pada pendeskripsian ini, kritikus mencatat dimensi/ukuran karya, tahun pembuatan, *subject-matter*, serta bahan dan teknik yang digunakan. Deskripsi tentang berbagai aspek dari karya seni rupa yang dibahas, berfungsi sebagai petunjuk untuk dieksplorasi pada langkah selanjutnya.

Meskipun kelihatannya sederhana karena hanya melaporkan apa yang diamati dalam sebuah karya seni rupa, tahap pendeskripsian sesungguhnya tidaklah mudah untuk dilakukan, khususnya bagi mereka yang belum berpengalaman. Keluhan beberapa orang dosen pembina Mata Kuliah Kritik Seni Rupa tentang kesulitan mahasiswa dalam melakukan tugas pendeskripsian dalam menuliskan kritik, menjadi bukti yang nyata tentang hal ini. Kemampuan mendeskripsikan menuntut keterampilan yang akan berkembang sejalan dengan semakin seringnya seseorang mendeskripsikan karya seni rupa.

b. Menganalisis

Jika pada tahap mendeskripsikan kritikus seni rupa sekadar melaporkan fakta obyektif tentang karya, maka pada tahap menganalisis, kritikus mengerahkan kemampuan intelektualitasnya untuk menangkap struktur keseluruhan karya, menguraikan elemen-elemen yang membangun struktur, serta mencari hubungan antar elemen tersebut. Hal ini sejalan dengan arti kata analisis itu sendiri yang berasal dari bahasa Inggris *analysis* yang diadaptasi dari Bahasa Yunani *analusis*. Dalam Kamus *Webster Comprehensive Dictionary* disebutkan bahwa analisis dapat bermakna cara menggambarkan sesuatu dengan menguraikan bagian-bagiannya atau melakukan pemeriksaan secara mendetail dan kritis, misalnya terhadap teks. Menurut Barnet, upaya penguraian bagian-bagian dalam kegiatan menganalisis dimaksudkan untuk memahami sasaran yang dianalisis secara utuh. Terhadap karya seni rupa, Barnet memperkenalkan istilah “analisis formal” karya seni rupa yang bermakna analisis terhadap karya seni rupa berdasarkan bentuk (*form*) yang dihasilkan oleh perupa antara lain garis, bidang, warna, dan tekstur. Elemen-elemen ini menurut Barnet yang mengadirkan bentuk, ekspresi, isi, dan makna dari karya.

Kritikus seni rupa yang melakukan analisis terhadap karya seni rupa mengamati bagaimana elemen-elemen suatu karya seni rupa disusun sesuai dengan prinsip komposisi (kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian, kontras, dsb), dan bagaimana susunan tersebut memberi efek artistik. Jika pada tahap mendeskripsikan kritikus bertolak pada pertanyaan tentang “apa,” maka dalam tahap analisis sang kritikus bertolak pada pertanyaan “mengapa.” Dengan demikian, pada tahap analisis ini kritikus seni rupa masih berpijak pada fakta obyektif yang diamatinya. Tentu saja dalam tahap analisis ini sudah mulai muncul pikiran dan perasaan subyektifitasnya sebagai pengamat tetapi pikiran dan perasaan tersebut belum saatnya untuk dikemukakan.

c. Menafsirkan

Tahap mendeskripsikan dan menganalisis pada dasarnya dapat dipandang sebagai tahap penjelasan tentang karya seni rupa yang diamati yakni tentang apa dan mengapa karya tampil demikian. Pada tahap menafsirkan, kritikus seni rupa melangkah lebih jauh dengan

mengemukakan pendapat pribadinya tentang apa yang telah dijelaskannya pada tahap pendeskripsian dan penganalisisan, tentang sensasi yang dirasakannya dalam mengamati karya seni rupa yang menjadi sorotan pembahasannya. Seorang kritikus harus berani dalam melakukan penafsiran. Ia tidak perlu ragu tentang apa yang dirasakannya terhadap karya seni rupa yang diamatinya. Ia tidak perlu khawatir pendapatnya berbeda dengan orang lain. Ia tidak perlu tergantung pada apa yang dikatakan oleh orang lain terhadap karya yang sedang dibahas, termasuk apa yang dikatakan oleh pencipta karya itu sendiri. Bagi sang kritikus, penafsiran yang dilakukannya konsisten menjadikan karya seni rupa yang diamatinya sebagai titik-tolak. Kekuatan seorang kritikus seni rupa ditentukan pada kemampuannya untuk memberi penafsiran subyektif terhadap karya yang diamatinya. Feldman menyebutkan bahwa tahap menafsirkan menuntut kepekaan dan intelektualitas dan merupakan tahap yang paling sulit, kreatif, serta sekaligus paling memberikan kepuasan dalam proses kritik seni rupa. Selanjutnya Feldman menambahkan bahwa penafsiran yang baik seyogyanya berpijak pada wujud karya seni rupa yang diamati dan mampu memberi makna dalam kaitannya dengan orang-orang yang menyaksikan karya tersebut. Terhadap kegiatan menafsirkan ini, Chapman mengemukakan pentingnya tiga hal yakni: (1) cukupnya perbendaharaan kata untuk mengungkapkan pandangan; (2) adanya keseimbangan antara obyektivitas dan subyektivitas; serta (3) kesediaan untuk berspekulasi dalam menyatakan makna alternatif dan dalam mengungkapkan kesan.

d. Menilai

Apa yang dilakukan pada tahap mendeskripsikan, menganalisis, dan menafsirkan belumlah lengkap jika tidak sampai pada penentuan makna karya seni rupa yang diamati. Pada tahap penilaian kritikus seni rupa menentukan kualitas karya yang diamati berdasarkan kriteria tertentu dengan mengacu pada apa yang telah dideskripsikan, dianalisis, dan ditafsirkan. Penilaian yang dilakukan oleh seorang kritikus seni rupa, meskipun berpijak pada fenomena obyektif dari karya seni rupa yang dinilai, tetaplah merupakan penilaian yang subyektif oleh karena dalam memberikan penilaian, sang kritikus tidak dapat melepaskan diri dari pengetahuan dan pengalaman pribadinya, nilai yang diyakininya, sifat keterbukaannya, serta kriteria yang digunakannya. Karena itu penilaian yang dilakukan oleh seorang kritikus bersifat relatif. Meski demikian, sebagai bentuk pertanggung-jawaban, seorang kritikus seni rupa perlu mengungkap-

kan secara terbuka mengenai dasar penilaiannya sehingga khalayak dapat memaklumi hasil penilaian yang dilakukannya.

Hal yang sering menimbulkan kontroversi dalam penilaian karya seni rupa adalah kriteria yang digunakan dalam menilai. Kenyataan menunjukkan bahwa karya seni rupa dewasa ini diciptakan atas dasar konsep yang sangat beragam. Ada karya seni rupa yang diciptakan berdasarkan konsep yang telah dikenal sebelumnya dan ada pula karya seni rupa yang diciptakan berdasarkan konsep yang sama sekali baru. Kriteria yang digunakan dalam menentukan kualitas suatu karya seni rupa mestilah relevan dengan konsep penciptaan yang mendasari sebuah karya seni rupa. Seni rupa mimesis yang lahir dari keinginan untuk meniru alam sebagaimana adanya tentu harus dinilai berdasarkan kriteria keakuratan representasi alam. Seni rupa ekspresionisme mestilah dinilai atas dasar keekspresifan dan keorisinalan. Beragam bentuk seni rupa lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini mestilah dinilai berdasarkan kriteria yang sesuai dengan karya tersebut.



Gambar 98.

Dua buah karya seni rupa yang penciptaannya bertolak pada konsep yang berbeda yang menuntut kriteria penilaian yang berbeda pula. Kiri: karya seni lukis hiperrealisme yang berjudul *La Hora del Te* karya pelukis Mexico Magda Torres Gurza (Wikicommons); Kanan: Seni rupa digital yang bersifat abstrak dengan judul *Semangat Gatotkaca (The Spirit of Gatotkaca)* karya Andi Hardiman.

Kontroversi yang lain dalam penilaian karya seni rupa adalah dalam kaitannya dengan sikap penilai dalam memberikan penilaian. Dalam teori estetika (cabang filsafat yang secara khusus menyoroti esensi dari keindahan) dikenal adanya beragam sikap dalam memberikan penilaian tentang kualitas estetis suatu karya seni rupa yang secara garis besar dapat dikelompokkan atas tiga sikap yakni: (1) sikap yang berpijak pada obyektivisme yang berpandangan bahwa karya seni rupa itu, sepanjang masa, mestilah dinilai dengan menggunakan kriteria yang obyektif. Sebagai contoh, karya seni rupa yang dimaksudkan sebagai representasi alam mestilah dinilai dengan kriteria obyektif seperti ketepatan bentuk, proporsi, terang-gelap, komposisi, dsb. Kapasitas seorang penilai boleh saja bervariasi sesuai dengan kepekaan dan pemahamannya, tetapi nilai estetis dari karya tersebut berada pada karya seni rupa yang dinilai; (2) Sikap yang berpijak pada subjektivisme yang berpandangan bahwa penilaian terhadap karya seni rupa amatlah personal dan setiap penilai bebas menggunakan kriteria dan penafsirannya masing-masing. Nilai estetis sebuah karya seni rupa tidak melekat pada karya tersebut tetapi pada tanggapan dari penilai terhadap suatu karya seni rupa yang mungkin saja menolak atau mengakui nilai estetis karya seni rupa tersebut; (3) sikap yang berpijak pada relativisme yang berpandangan bahwa nilai estetis suatu karya seni rupa lahir dari interaksi antara penilai dengan suatu karya seni rupa yang mungkin saja penilai menggunakan kriteria obyektif atau subyektif dalam memberikan penilaian.

Karena rumit dan seringnya muncul kontroversi berkenaan dengan penilaian dalam menentukan kualitas baik buruknya suatu karya seni rupa, ada yang berpandangan bahwa kritik seni rupa tidak perlu sampai pada penentuan baik-buruk kualitas karya. Cukuplah kiranya jika sang kritikus menyajikan karya kritiknya sampai pada tahap penafsirannya saja.

Demikianlah kegiatan apresiasi dan kritik seni rupa sebagai upaya untuk memberi makna kehadiran karya seni rupa baik makna yang bersifat individual maupun makna dalam konteks sosial-kemasyarakatan.

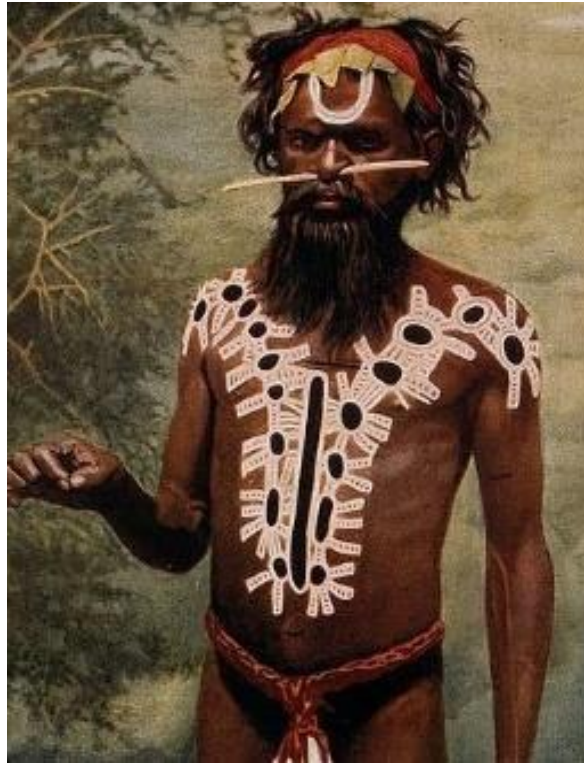
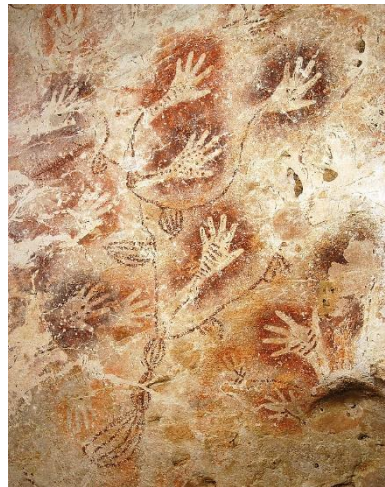
PERAN GANDA SENI RUPA

Seni rupa sebagai bentuk ekspresi estetik, tidak dapat dipisahkan dengan bidang kehidupan lainnya. Hal ini disebabkan oleh karena manusia yang menjadi pelaku kegiatan ekspresi estetik yang melahirkan karya seni rupa, menjalani hidup yang bersifat multi-dimensi yang menjadikannya bersentuhan dengan beragam bidang kehidupan seperti bidang kepercayaan/agama, ekonomi, sosial-politik, ilmu pengetahuan/teknologi, dan sebagainya. Beragam potensi yang dimiliki seni rupa dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan praktis dalam kehidupan. Pemanfaatan tersebut menjadikan seni rupa mengemban peran ganda selain peran utamanya sebagai bentuk ekspresi estetik.

A. PERAN MAGIS/RITUAL

Manusia prasejarah penganut Animisme/Dinamisme percaya akan adanya anima atau rokh yang bergentayangan dimana-mana yang dapat mempengaruhi kehidupannya. Ada rokh yang baik ada pula yang jahat. Rokh nenek-moyang dipandang sebagai rokh baik yang menjadi pelindung masyarakat dari berbagai malapetaka. Sejak awal, manusia prasejarah telah memanfaatkan karya seni rupa untuk kegiatan ritual dalam upaya memuja rokh nenek-moyang dan menangkal pengaruh buruk dari para rokh jahat melalui daya magis karya seni rupa tersebut. Masyarakat prasejarah menyadari potensi seni rupa dalam membangkitkan rasa transendental yang diperlukan dalam kegiatan penyembahan rokh nenek-moyang dan permohonan

perlindungan terhadap segala malapetaka. Pemanfaatan seni rupa dilakukan dengan cara menciptakan motif-hias yang diyakini memiliki kekuatan magis. Pengetahuan tentang motif-hias sakti tersebut diperoleh secara misterius melalui mimpi dari dukun atau tokoh adat atau melalui ucapan orang yang kesurupan dimasuki roh nenek-moyang, sang pelindung masyarakat. Motif-hias yang diciptakan manusia prasejarah untuk menghiasi bangunan, benda keperluan sehari-hari atau benda ritual, bukanlah sekadar hiasan belaka tetapi hiasan yang berdaya magis untuk menangkal pengaruh roh jahat dan sekaligus memiliki makna ritual untuk menyenangkan roh nenek-moyang. Dapat dikatakan bahwa karya seni rupa yang diciptakan oleh manusia prasejarah memiliki fungsi ganda yakni fungsi estetik dan fungsi penolak bala atau penyembuhan. Fungsi ganda seni rupa yang demikian ini berlanjut ke dalam kehidupan manusia sesudah mereka mengenal tulisan. Bahkan hingga dewasa ini.



Gambar 99.

Contoh karya seni rupa dengan fungsi magis/ritual. Kiri, atas: topeng ritual yang dari Teotihuacan, Mexico sekitar tahun 300-600, koleksi Art Institute of Chicago (Wikicommons); Kiri, bawah: lukisan dengan motif jari-jari tangan yang bersifat sakral pada gua Tewet di Kalimantan (Wikicommons, LH Fage); Kanan: motif-hias sakral yang dilukiskan pada tubuh seorang dukun, Australia (Wikicommons, Wellcome images).

Peran ganda seni rupa menampak dengan jelas dalam tradisi Agama Hindu. Agama Hindu yang tumbuh dan berkembang di India yang kemudian menyebar ke berbagai pelosok dunia berpijak pada kitab suci Veda dan Upanisad yang dibuat pada sekitar 800-500 SM. Kitab Veda berisi cara penyembahan kepada dewa sedang Upanisad berisi filosofi dan landasan agama Hindu. Sejak masa prasejarah yang disusul dengan masa kebudayaan Harappa dan Mohenjodaro, orang India telah menghasilkan beragam karya seni rupa yang erat kaitannya dengan kepercayaan seperti lukisan magis di gua, patung dewi kesuburan, relief yang menggambarkan binatang yang dikeramatkan, dan materei dengan motif-hias dewa. Tradisi pemanfaatan karya seni rupa untuk keperluan yang berkaitan dengan kepercayaan/keagamaan dilanjutkan oleh para penganut agama Hindu. Melalui seni rupa, dewa-dewa agama Hindu dengan segala atribut kedewaannya, divisualisasi dalam bentuk patung, relief, atau lukisan. Untuk memfasilitasi penganut Hindu dalam memuja para dewa, dibangunlah candi yang sesuai dengan sifat dewa yang akan disembah pada candi tersebut.



Gambar 100.

Karya seni rupa yang diabdikan untuk Agama Hindu. Kiri: candi agama Hindu di Kajuraho India, Abad ke-11 (Wikicommons, Paul Mannix); Kanan: patung Dewa Syiwa di Bangalore (Wikicommons).

Seni rupa yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan penganut agama Budha memiliki karakter fisik yang relatif sama dengan seni rupa Hindu. Hal ini dapat dimaklumi oleh karena seperti halnya dengan

agama Hindu, agama Budha juga tumbuh dan berkembang di India yang kemudian menyebar kemana-mana. Perbedaan antara seni rupa Hindu dan Budha terletak pada tema yang divisualisasikan, yakni sesuai dengan kepercayaan dan ajaran masing-masing.

Seni rupa Budha diciptakan untuk memenuhi kebutuhan penganut Budha akan sesuatu yang dapat memusatkan perhatian dalam kegiatan perenungan akan makna hidup. Bentuk artistik yang ditampilkan mendapat inspirasi dari tradisi seni rupa India yang telah ada sebelumnya yang disesuaikan dengan rokh Agama Budha. Pada awalnya, Sidharta Gautama pendiri agama Budha yang lahir pada tahun 563 SM, tidak divisualisasikan dalam bentuk patung manusia, tetapi berupa simbol visual seperti singgasana (yang kosong), pohon Bodhi, bekas telapak kaki Budha, stupa, dan roda dharma. Salah satu alasan mengapa Budha ditampilkan dalam bentuk simbol karena dianggap tidak layak memvisualisasikan Budha, seseorang yang telah mencapai taraf kehidupan syurgawi. Disebutkan bahwa Budha sendiri meminta kiranya jasadnya dikremasi dan dikuburkan di bawah sebuah stupa yang akan menjadi satu-satunya fokus perenungan untuk mengingatkan orang akan hidup, kematian, dan pencerahannya (Crim, 1981: 716).



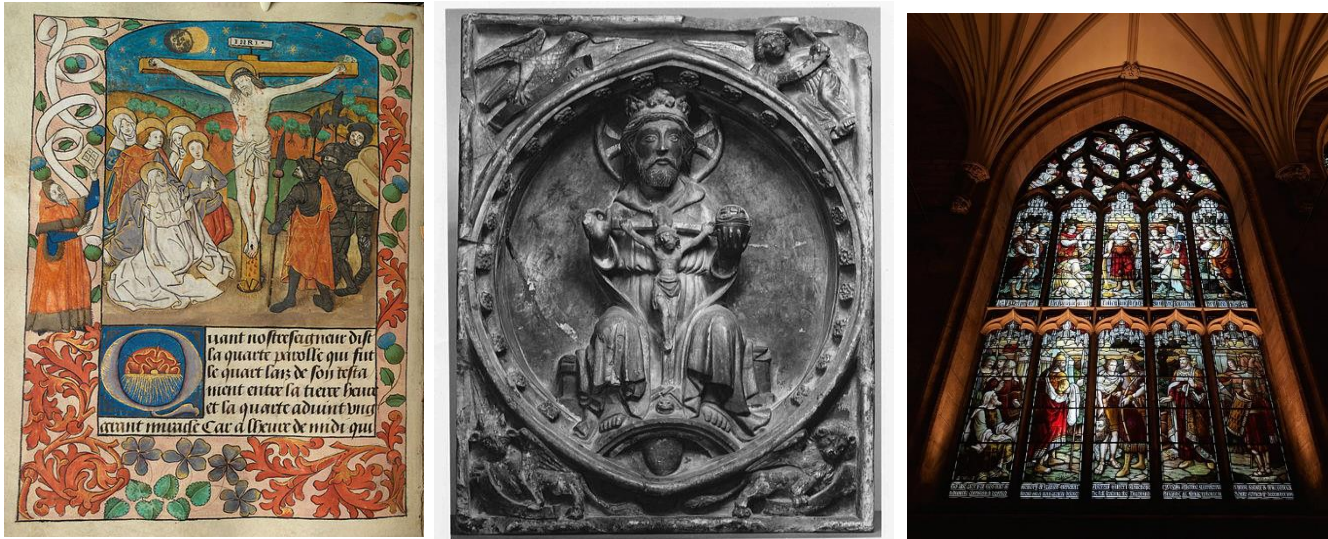
Gambar 101.

Karya seni rupa yang diabdikan untuk Agama Budha. Kiri: penggambaran Budha secara simbolis berupa singgasana kosong (Wikicommons); Kanan: patung Budha dengan posisi tangan (mudra) menentramkan di dekat Gua Belum Andhra Pradesh India (Wikicommons, Purshi).

Belakangan, Sidharta Gautama kemudian dipatungkan secara antropomorfis (wujud manusia) dan didewakan sebagai penyelamat. Hal ini sejalan dengan perkembangan yang terjadi dalam agama Budha yang ditandai dengan kelahiran aliran Mahayana yang menekankan pada penyelamatan universal sebagai reaksi terhadap penyelamatan individualistik ajaran Budha pada masa sebelumnya. Pematungan Budha dalam wujud manusia juga dikaitkan dengan masuknya pengaruh Yunani. Patung Budha sebagai dewa penyelamat ditampilkan dalam posisi berdiri, duduk atau berbaring dengan mengikuti pedoman standar berupa ciri fisik Budha antara lain: ekspresi wajah yang tenang, cuping telinga yang lebar dan panjang, rambut yang bersanggul, ada tonjolan pada dahi yang disebut urna, bahu yang kokoh dan lebar, serta sikap tangan dalam posisi tertentu (*mudra*) yang mengandung makna simbolis. Selain sebagai patung yang berdiri sendiri, Budha juga ditampilkan dalam wujud relief naratif tentang kehidupan dan ajaran Budha.

Dalam konteks agama Kristen, Seni rupa telah menunjukkan perannya sejak masa awal. Hal ini terlihat pada peninggalan karya seni rupa yang dibuat oleh penganut Kristen di dalam katakombe (*catacomb*), ruang bawah tanah tempat persembunyian penganut Kristen saat agama Kristen masih berstatus agama yang terlarang. Pada dinding katakombe terdapat lukisan yang menggambarkan Kristus sebagai pengembala yang baik dengan corak lukisan yang lazim pada masa itu. Pada masa awal agama Kristen telah diperkenalkan berbagai simbol visual yang kelak banyak digunakan seperti burung merak simbol keabadian, buah anggur simbol jamuan suci, jangkar simbol harapan, chi-Rho, alfa, dan omega huruf pertama dan terakhir alphabet Yunani simbol dari keserbalingkupan Kristus.

Setelah agama Kristen mendapatkan pengakuan dari penguasa Romawi dan bahkan kemudian dijadikan agama resmi negara, para perupa mendapatkan kebebasan untuk mendedikasikan karyanya bagi kepentingan syiar agama Kristen. Lahirlah berbagai karya seni rupa yang monumental dengan roh agama Kristen seperti seni iluminasi/ilustrasi yang menghiasi injil dan buku keagamaan lainnya, seni mosaik, seni lukis, seni patung/relief, seni kaca pateri (*stained glass*), dan seni kriya.



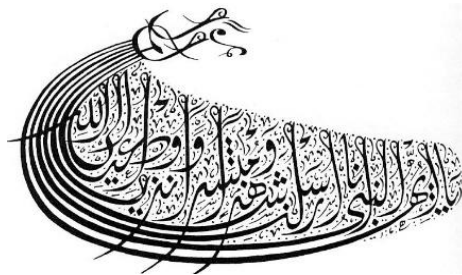
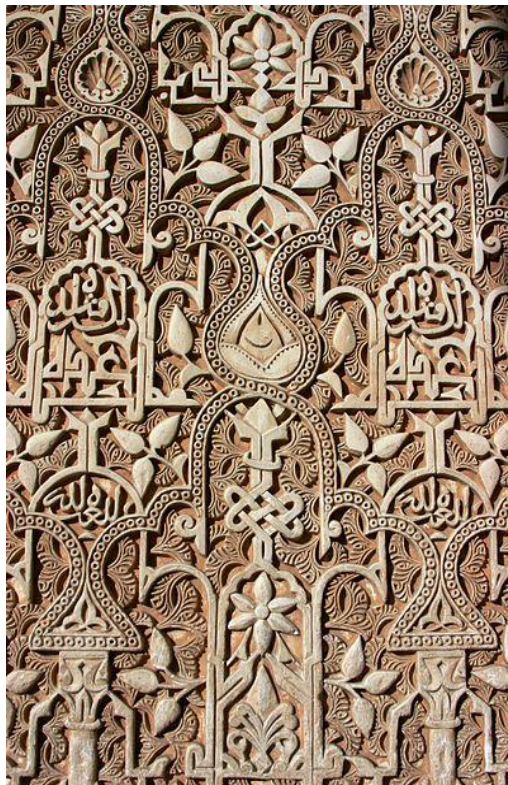
Gambar 102.

Karya seni rupa yang diabdikan untuk Agama Kristen. Kiri: iluminasi/ilustrasi pada manuskrip yang menggambarkan penyaliban Yesus (Wikicommons, LLGCNLW); Tengah: Trinitas Suci dalam mandorla dikelilingi oleh simbol para penginjil (Wikicommons Walters); Kanan: kaca pateri penghias jendela Kathedral St. Giles, Edinburgh (Wikicommons, Enchufila Con Clave).

Satu hal yang perlu dicatat dalam kaitannya dengan seni rupa yang didedikasikan untuk syiar agama Kristen yakni penggambaran tokoh suci dalam bentuk lukisan atau relief. Penggambaran tokoh suci ini menimbulkan pertentangan di kalangan penganut Kristen karena ada yang setuju ada pula yang menolak dengan alasan kedekatannya dengan penyembahan berhala. Pelarangan ini ditegaskan oleh pihak gereja ortodoks. Pertentangan ini bahkan menimbulkan peristiwa perusakan karya seni rupa yang dikenal dengan istilah ikonoklasme (*iconoclasm*) seperti yang terjadi pada masa Bizantium. Perusakan karya seni rupa ini dipicu oleh pelarangan penggambaran tokoh suci Kristen oleh Kaisar Bizantium Leo III dan penerusnya. Pada akhirnya, pihak yang setuju dengan penggambaran tokoh suci memenangi pertarungan. Paus sendiri setuju dengan penggambaran tokoh suci dalam bentuk patung/relief atau lukisan.

Dalam agama Islam, karya seni rupa didedikasikan untuk menegaskan ajaran tauhid, yakni menegaskan keesaan Allah s.w.t sebagai satu-satunya tuhan yang disembah yang tidak memiliki kesamaan dan kesetaraan dengan apapun di alam ini. Ajaran tauhid

menolak pencampurbauran antara sifat keilahian Allah swt dengan sifat-sifat alam semesta. Segala upaya untuk menggambarkan Allah s.w.t. melalui karya seni rupa bagaimana pun abstrak dan tersamarnya tidak akan pernah diterima. Demikian pula menggambarkan tokoh suci (Nabi Muhammad s.a.w.) dan juga para sahabatnya ditolak dengan tegas karena gambar semacam itu akan menyesatkan. Atas dasar itulah, karya seni rupa yang amat berkembang dalam Islam adalah seni kaligrafi, seni hias berupa mosaik, ukiran, atau lukisan dengan motif-hias abstrak dan floral (arabeska), dan juga seni arsitektur. Di beberapa tempat di dunia Islam ada pula ditemukan karya seni rupa yang tidak sejalan dengan semangat ajaran tauhid tersebut di atas. Tetapi karya seni rupa semacam ini tidak dikategorikan sebagai seni rupa yang islami.



Gambar 103.

Karya seni rupa yang diabdikan untuk syiar Islam. Kiri: motif-hias arabeska yang menghiasi istana Alhambra, Spanyol (Wikicommons, Jose Luiz); Kanan, atas: kaligrafi Islam corak Diwani yang digayakan menjadi bentuk perahu (Wikicommons); Kanan, bawah: kaligrafi *Alfatihah* karya Chusnul Hadi, pelukis dari Surabaya (Foto: Chusnul Hadi).

Demikianlah uraian tentang peran seni rupa dalam bidang kepercayaan/keagamaan yang telah melahirkan karya seni rupa yang monumental dan menjadi warisan kebudayaan dunia.

B. PERAN EKONOMIS

Peran seni rupa dalam bidang ekonomi tercermin pada dua aspek yakni pemanfaatan karya seni rupa sebagai: (1) komoditas yang dipasarkan, dan (2) media untuk mempromosikan jasa atau produk.

1. Seni Rupa sebagai Komoditas

Komoditas bermakna segala benda atau jasa yang ditawarkan sebagai produk untuk dipasarkan. Seni rupa sebagai komoditas yang dipasarkan terlihat dengan jelas pada apa yang dilakukan oleh pengrajin yang menciptakan berbagai jenis karya seni kerajinan untuk dijual, desainer yang menawarkan jasa perancangan interior, atau pelukis yang menawarkan jasanya untuk melukis potret pemesan, baik dengan melukis langsung, maupun dengan menggunakan referensi foto. Pada sisi yang lain, terdapat karya seni rupa yang pada saat penciptaannya tidaklah diniatkan untuk keperluan lain selain sebagai bentuk ekspresi-estetis semata, tetapi kemudian karya tersebut menjadi komoditas yang diperjualbelikan lantaran ia memiliki nilai artistik yang bagus yang menjadikannya bernilai ekonomis. Kritikus seni rupa, pengelola galeri seni rupa, atau kolektor seni rupa berperan penting dalam menjadikan sebuah karya seni rupa menjadi komoditas.

Dijadikannya karya seni rupa sebagai komoditas yang diperjualbelikan telah berlangsung sejak masa awal peradaban manusia. Tepatnya, sejak manusia hidup secara menetap dan bercocok tanam pada suatu tempat. Dengan tidak lagi hidup mengembara, manusia memiliki waktu luang yang dapat digunakan untuk membuat barang kebutuhan sehari-hari. Diantara barang tersebut, ada barang yang dikategorikan sebagai seni kerajinan seperti tikar, keranjang, pot, panci, tameng, selimut, perhiasan, dan sebagainya. Dalam keadaan karya seni kerajinan yang dihasilkannya melebihi kebutuhan sendiri, maka karya seni kerajinan tersebut kemudian dibarter dengan barang kebutuhannya yang lain. Demikianlah, secara alamiah karya seni kerajinan yang dihasilkan dipersepsikan sebagai sesuatu yang bernilai ekonomis. Nilai ekonomis akan semakin tinggi jika karya seni kerajinan yang dihasilkan semakin rumit cara pembuatannya, semakin artistik dan halus. Dengan nilai ekonomis tersebut, maka penciptaan karya seni kerajinan memegang peranan penting dalam menggerakkan

kehidupan ekonomi, dan pada saat yang sama, mendorong peningkatan kualitas karya seni kerajinan yang dihasilkan. Karya seni kerajinan yang pada awalnya dipertukarkan dengan barang kebutuhan lainnya kemudian diperjualkan dengan menggunakan alat pembayaran yang sah dan diakui masyarakat. Pada saat yang sama pengrajin mulai memilih bidang spesialisasi sesuai dengan keterampilan dan minatnya.



Gambar 104.

Karya seni rupa sebagai komoditas. Atas: karya kerajinan anyaman berupa keranjang yang dijual pada sebuah kios penjualan di Kota Mahdia (Wikicommons, Meriem March); Bawah, kiri: seorang pengrajin sedang berkarya di kios tempat penjualan karyanya di Sanur Bali (foto: Sofyan Salam); Bawah, kanan: seorang pelukis sedang menyelesaikan lukisan potret pesanan di emperan Pasar Blok M, Jakarta (Foto: Sofyan Salam).

Peran seni rupa dalam bidang ekonomi/perdagangan semakin berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan pemanfaatan mesin dalam pembuatan karya seni rupa. Dengan penggunaan mesin, karya seni rupa dapat dibuat secara massal. Pemanfaatan mesin dalam pembuatan karya seni rupa tentu saja

menuntut keterlibatan tenaga sumber daya manusia yang handal, khususnya dalam pembuatan desain. Lahirlah istilah desain produk untuk membedakan karya seni rupa yang dibuat secara massal menggunakan mesin dengan karya seni rupa yang dikerjakan secara manual oleh pengrajin tradisional. Desain produk hadir untuk menjadikan berbagai barang kebutuhan manusia tampil lebih menarik, efisien, dan efektif digunakan seperti kaca-mata, telepon, setrika, botol parfum, kamera, sepeda motor, mobil, dan sebagainya.



Gambar 105.

Berbagai contoh karya desain produk sebagai komoditas. Atas kiri: kacamata (Wikicommons, Luxottica); Atas tengah: kamera Canon (Wikicommons, RRT877); Atas kanan: setrika listrik (Wikicommons Collins); Bawah kiri: kursi beroda (Pixabay, Newtjitsu); Bawah, kanan: sepeda bermotor (Wikicommons, Hardwood).

2. Seni Rupa sebagai Media Promosi

Peran seni rupa dalam bidang ekonomi yang tidak kalah pentingnya adalah peran sebagai media promosi produk, jasa atau gagasan. Peran ini lahir sejalan dengan perkembangan industri yang disertai dengan kemajuan teknologi komunikasi. Pengusaha pabrik dan pihak lainnya menyadari bahwa produk, jasa atau gagasan yang ditawarkannya akan dapat menjangkau khalayak yang luas jika produk, jasa atau gagasan tersebut dipromosikan melalui media massa yang tersedia. Agar produk, jasa, atau gagasan tersebut memikat khalayak, maka mereka memerlukan jasa perupa untuk memberikan sentuhan artistiknya.

Seni rupa yang berperan sebagai media promosi dikenal pula dengan istilah seni rupa komersial (*commercial art*). *Definition net* memaknai seni rupa komersial sebagai seni rupa layanan kreatif yang mengacu pada seni rupa yang diciptakan dengan maksud komersial, khususnya periklanan.” Sesungguhnya istilah seni rupa komersial ini sudah kurang populer saat ini dan lebih sering digantikan dengan istilah lain yang lebih kontemporer seperti desain grafis, seni periklanan, atau desain komunikasi visual. Termasuk dalam seni rupa komersial ini antara lain desain grafis, seni ilustrasi, desain industri, fotografi, animasi, dan desain busana. Seni rupa komersial memanfaatkan beragam platform (surat-kabar, majalah, situs-web, televisi, dan sebagainya) sebagai arena dalam upaya untuk menarik minat audiensi terhadap suatu produk, jasa, atau gagasan.

Karena tujuan seni rupa komersial untuk mempromosikan produk, jasa, atau gagasan, maka perupa yang terlibat dalam bidang seni rupa ini mestilah memiliki pemahaman yang baik akan psikologi konsumen, memiliki kemampuan berkomunikasi secara visual (termasuk dalam memanfaatkan berbagai perangkat lunak komputer), mampu menampilkan ide yang orisinal, serta dapat bekerjasama dengan pelanggan/pemesan. Dalam proses penciptaan seni rupa komersial, audiensi mendapatkan perhatian utama karena audiensilah yang akan digerakkan hatinya untuk membeli produk, menggunakan jasa, atau menerima gagasan yang ditawarkan. Karena rumitnya masalah komunikasi ini, perupa biasanya bekerja dalam suatu tim dengan latar belakang keahlian yang berbeda.



Gambar 106.

Berbagai contoh hasil layanan jasa desain komunikasi visual. Atas, kiri: desain rambu Laporan Kehilangan di Bandara Adisucipto Yogyakarta (Foto: Sofyan Salam); Atas, kanan: Desain logo sebuah toko (Foto: Sofyan Salam). Bawah, kiri: promosi perusahaan busana berupa etalase (Foto: Sofyan Salam); Bawah, kanan: promosi layanan kelas utama Garuda (Foto oleh Sofyan Salam).

3. Kontroversi tentang Seni Rupa Komersial

Dalam sejarah seni rupa, ada suatu masa yang status sebuah karya seni rupa ditentukan berdasarkan kategori “seni tinggi” (*high art*) dan “seni rendah” (*low art*). Seni murni yang diciptakan sebagai ekspresi estetik semata tanpa pamrih dikategorikan sebagai seni tinggi. Alasannya, seniman penciptanya berkreasi secara bebas untuk menampilkan pandangan intelektualitasnya yang unik. Sebaliknya, seni terapan yang penciptanya harus tunduk pada kebutuhan praktis, dikategorikan sebagai seni rendah karena tujuan pembuatannya telah dicemari oleh tujuan lain. Bahkan dalam berbagai kasus, seni terapan dipandang sebagai bukan seni.

Masa pengategorian seni rupa dalam kutub seni tinggi dan seni rendah ini berpangkal pada pemikiran kaum humanis yang berkembang pada masa Renaisan Eropa yang kemudian mendorong lahirnya akademi seni rupa. Hal yang mendasari pemikiran kaum humanis adalah “seni mestilah mencerminkan gagasan intelektual yang personal.” Leonardo da Vinci menyatakan bahwa tujuan paling hakiki dari sebuah lukisan adalah untuk menampakkan isi jiwa manusia (Janson, 1970: 441). Karena itu, seorang seniman mestilah memiliki pengetahuan tentang filsafat, sejarah, dan sastra. Para penulis pada tahun 1700an membuat garis batas yang tegas antara karya seni rupa yang diciptakan sebagai ekspresi estetik semata dengan karya seni rupa yang diabadikan untuk tujuan fungsional. Pendukung seni tinggi menyakini bahwa seni tinggi memiliki fungsi moral dan spiritual. Asumsinya bahwa seni tinggi mencerahkan masyarakat, sedangkan seni rendah hanyalah sekadar menghibur. Pada masa inilah lahir istilah yang populer “seni untuk seni” (*art for arts’s sake*) yang begitu luas dampaknya sehingga orang memercayai bahwa itulah cara yang benar dalam mengelompokkan karya seni rupa. Pengelola museum seni memberi tempat yang terhormat bagi karya seni murni untuk dipajang, khususnya karya yang diciptakan oleh seniman terkenal.

Di balik keyakinan yang meluas bahwa seni rupa murni lebih bergengsi dari seni rupa terapan, terdapat pula pemikiran yang memandang bahwa tidak seyogyanya pengelompokan seni rupa dilakukan seperti itu karena tidak demokratis dan bersifat elitis. Kenyataannya, seni rupa murni hanyalah diapresiasi oleh kelompok yang terbatas yakni para penikmat seni rupa murni, sedangkan seni rupa terapan dinikmati oleh masyarakat luas karena mudah diakses dan tidak sulit untuk mencernanya. Pemikiran yang menyimpang dari pemikiran umum masyarakat tidak pelak lagi menimbulkan kontroversi yang berkepanjangan. Kontroversi ini kemudian meredup sejalan dengan munculnya Posmodernisme di penghujung Abad ke-20. Posmodernisme yang tampil dengan pandangan baru yang memutar-balikkan pandangan yang telah mapan sebelumnya, berpandangan bahwa pengategorian seni rupa atas seni tinggi dan seni rupa tidaklah pantas dilakukan. Pendukung Posmodernisme yang menjunjung tinggi semangat keberagaman berpandangan bahwa pengategorian seni tinggi dan seni rendah seyogyanya tidak lagi dilanjutkan. Menurut mereka, kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua karya seni rupa murni memiliki kualitas artistik yang bagus, demikian pula banyak karya seni rupa terapan yang memperlihatkan kualitas artistik yang berbobot.

Demikianlah, sebagai bagian dari seni terapan, seni rupa komersial telah mengalami masa yang kurang menyenangkan dan penuh dengan kontroversi saat seni terapan dikategorikan sebagai seni rendah. Masa itu sudah lewat.

4. Seni Rupa sebagai Bagian dari Ekonomi Kreatif

Dewasa ini, posisi seni rupa dalam bidang ekonomi menjadi semakin kokoh dengan dijadikannya seni rupa sebagai bagian penting dari ekonomi kreatif, ekonomi era baru sesudah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi. Hal ini tidak terlepas dari peran seni rupa sebagai bentuk industri kreatif yakni industri yang didefinisikan oleh Departemen Kebudayaan, Media, dan Olah Raga Inggris sebagai industri yang berbasis pada kekreatifan, keterampilan, dan bakat individual dan yang memiliki potensi kesejahteraan dan penciptaan lapangan kerja melalui generasi dan eksploitasi kekayaan intelektual dan konten (*“those industries which have their origin in individual creativity, skill, and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content”*) (Nesta, 2013; 6).

Negara yang berpredikat sebagai negara maju dewasa ini sangat menyadari bahwa kemampuan mereka dalam berkompetisi tidak boleh lagi mengandalkan strategi lama yang telah berhasil mengantarkannya menjadi negara maju, tetapi harus mencari strategi baru yang relevan dengan kemajuan zaman. Industri kreatif merupakan sebuah jalan keluar yang dipilih. Industri kreatif menuntut inovasi oleh karena teknologi digital telah mengubah arsitektur ekonomi. Amerika Serikat misalnya menyadari bahwa posisinya sebagai *super-power* selama ini menjadi terancam dengan munculnya pesaing baru seperti Tiongkok, Korea, dan Irlandia yang memiliki capaian pertumbuhan ekonomi, inovasi produk, dan capaian pendidikan generasi muda yang mengesankan (The NGA Center, tanpa tahun; 5). Singapura sebuah negara kecil yang unggul dalam indeks kompetisi global, sejak lama telah mempersiapkan dirinya untuk mensinerjikan bidang seni, bisnis, dan teknologi yang dipandang sebagai jalan keluar untuk menghadapi tantangan masa depan (*Workgroup on Creative Industries*, 2002; iii). Hal yang sama telah dilakukan oleh Malaysia sebagaimana yang terlihat pada dokumen perencanaan Malaysia (Repelita ke-10 Malaysia, 2011-2015) yang menegaskan perlunya membuat strategi baru yang didukung oleh sumber daya manusia yang kompetitif, kreatif dan inovatif (*Prime Minister's Department*, 2010; iii-iv).

Departemen Perdagangan Republik Indonesia yang memetakan industri kreatif pada tahun 2007 mengidentifikasi 14 bidang yang dikategorikan sebagai industri kreatif yakni: periklanan,

arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, busana, video/film/fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, TV dan Radio, serta riset dan pengembangan (Republik Indonesia, 2008; 4-6). Dengan posisi ini, maka fungsi ekonomis seni rupa di Indonesia semakin mantap.

C. PERAN SOSIAL POLITIS

Sebagai makhluk sosial, seniman tidak dapat melepaskan diri dari keinginan untuk menunjukkan karya yang diciptakannya kepada orang lain dan mengharapkan respon atas karyanya tersebut. Hal ini menunjukkan betapa fungsi sosial melekat pada sebuah karya seni rupa. Fungsi sosial seni rupa yang dibahas pada bagian ini bersifat lebih spesifik yakni mengacu pada karya seni rupa yang secara khusus diciptakan untuk memberi dampak kepada masyarakat seperti mempererat silaturahmi, memicu kecemasan, menimbulkan kemarahan, membangun kesadaran, memotivasi, dan bahkan mengubah perilaku. Dalam upaya mengemban fungsi sosial tersebut,



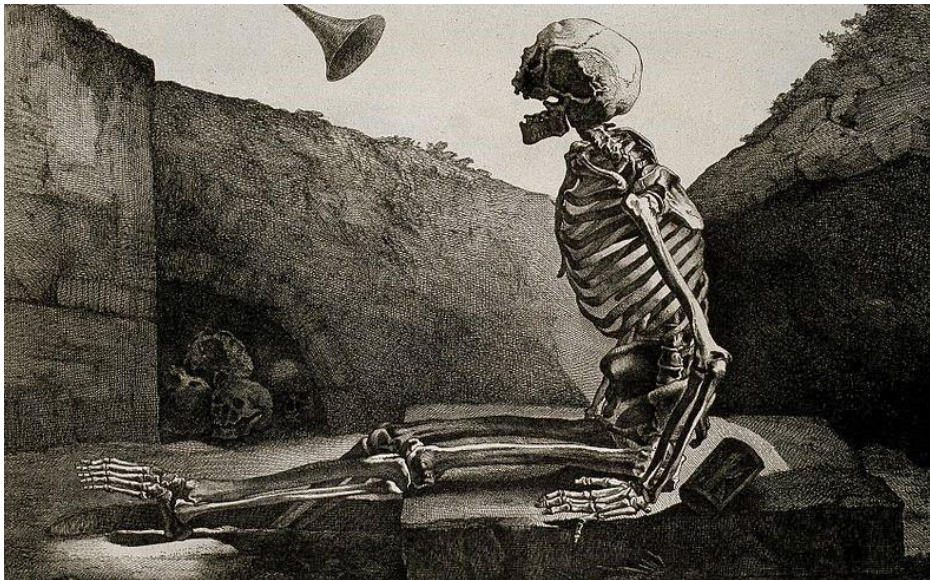
Gambar 107.

Karya seni rupa dengan fungsi sosial. Kiri: kartu ucapan selamat berupa sapaan untuk mempererat hubungan silaturahmi karya Chusnul Hadi (Foto: Chusnul Hadi) Kanan: karya foto yang berisi ajakan untuk membudidayakan tanaman demi kelestarian lingkungan hidup (Wikicommons).

sebuah karya seni rupa dapat berisi sapaan, ajakan, pujian, propaganda, provokasi, sindiran, tantangan, atau protes dalam bentuk

gambar (kartun, karikatur), lukisan (easel, mural/grafiti), cetakan (kartu pos, leaflet, poster), patung, atau karya instalasi.

Dengan potensi yang dimilikinya, seorang perupa mampu mengartikulasikan secara visual hal abstrak atau kejadian yang belum pernah terjadi sebelumnya, menjadi jelas sehingga audiensi memahami hal tersebut. Karya grafis ciptaan Jacques Gamalin yang menggambarkan kebangkitan penghuni kubur pada saat malaikat meniup sangkakala (terompet) di hari kiamat merupakan sebuah contoh (lihat Gambar 108). Karya grafis itu dimaksudkan untuk menyadarkan masyarakat akan perlunya mempersiapkan diri menghadapi masa kebangkitan dari kubur.



Gambar 108.

Karya seni grafis dengan fungsi sosial untuk menyadarkan masyarakat tentang saat kebangkitan dari kubur karya Jacques Gamalin dari Abad ke-18. (Wikicommons).

Sejarah seni rupa menunjukkan bagaimana perupa memegang peranan dalam upaya memberikan pencerahan, menentang ketidakadilan, dan memelopori perubahan. Para perupa yang terlibat dalam kegiatan sosial ini adalah mereka yang merasa terpanggil untuk melakukan sesuatu untuk memperbaiki keadaan. Bagi mereka, seni rupa seyogyanya tidak hanya sekadar menghibur atau menimbulkan kepuasan estetis, tetapi lebih dari itu, harus mencerahkan masyarakat sehingga masyarakat terdorong untuk melakukan perubahan ke arah



Gambar 109.

Lukisan dengan pesan sosial dalam kaitannya dengan peperangan. Kiri: lukisan karya Eugene Delacroix yang berjudul *Liberty Memimpin Rakyat* (Wikicommons); Kanan: lukisan karya Pablo Picasso yang berjudul *Guernica* yang menggambarkan penderitaan akibat pengeboman yang brutal semasa Revolusi Spanyol (Wikicommons).

kehidupan yang lebih baik. Lukisan Eugene Delacroix, *Liberty Memimpin Rakyat* dipandang sebuah contoh karya seni rupa yang menginspirasi Revolusi Perancis (Gambar 109, kiri). Lukisan Pablo Picasso *Guernica* merupakan contoh karya seni rupa monumental lainnya yang mengandung pesan sosial. Dengan melukiskan penderitaan penduduk Kota Basque akibat pengeboman pada masa Revolusi Spanyol, Picasso bermaksud menyadarkan masyarakat akan akibat perang yang brutal (Gambar 109, kanan). Pada masa perjuangan merebut kemerdekaan Indonesia, pelukis Affandi menciptakan poster perjuangan yang berjudul *Boeng, Ayo Boeng* yang disebar luas untuk membangkitkan semangat rakyat Indonesia melawan penjajah.

Melakukan sindiran terhadap keadaan masyarakat, juga merupakan hal yang lazim dilakukan oleh perupa sebagaimana yang ditunjukkan oleh Jose Clemente Orozco melalui karya muralnya pada Perpustakaan Dartmouth College, Amerika Serikat (lihat Gambar 110). Pada karya yang berjudul *"Dewa Dunia Modern,"* Orozco menggambarkan jenazah yang dibedah terlentang di atas tumpukan buku, disaksikan oleh orang-orang berwajah tengkorak yang mengenakan kostum akademik (toga) sebagaimana yang dikenakan oleh para professor di Abad Pertengahan. Tampaknya mayat tersebut telah melahirkan bayi tengkorak yang juga mengenakan toga. Karya ini

menyindir peran universitas sebagai penjaga pengetahuan kuno dengan segala ritualnya.



Gambar 110.

Lukisan mural karya Jose Clemente Orozco yang berjudul *Dewa Dunia Modern* pada Perpustakaan Dartmouth College, Hanover New Hampshire (Wikicommons).

Dengan keberanian dan komitmennya, perupa aktivis mampu menyuarakan secara visual apa yang diharapkan oleh orang-orang yang tidak berdaya menyampaikannya, melalui media arus-utama (*mainstream*) seperti poster, baliho, surat-kabar, majalah atau melalui intervensi sesaat seperti pertunjukan, instalasi, dan pameran.

Salah satu contoh karya perupa Indonesia yang menunjukkan keberanian dalam mengkritik Pemerintah Indonesia ditampilkan pada pameran ArtJog 2014, sebuah peristiwa seni rupa yang monumental di Indonesia. Karya tersebut merupakan karya utama ArtJog 2014 yang dipasang di fasad gedung pameran sebagai penyambut pengunjung. Fasad gedung pameran disulap menyerupai beranda istana negara dengan anak tangganya yang bersusun-susun. Pada tangga yang bersusun-susun inilah berdiri para anggota kabinet yang digambarkan sebagai boneka dengan pakaian karung goni dengan segala atributnya yang menggelikan dalam bentuk coretan, jahitan, dan simbol. Seorang



Gambar 111.

Seni instalasi berjudul *Kabinet Goni* karya Samsul Arifin yang ditampilkan sebagai karya utama pada ArtJog 2014 di Yogyakarta (Foto: koleksi pribadi Sofyan Salam).

anggota kabinet yang berdiri pada bagian depan, bahkan ditampilkan berkepala tikus, simbol pencuri uang negara. Tidak banyak uraian tertulis yang menyertai karya instalasi ini karena pengunjung diharapkan untuk memberikan penafsirannya sendiri. Karya instalasi yang berjudul *Kabinet Goni* ini merupakan karya Samsul Arifin.

Mengajak anggota masyarakat untuk berpartisipasi melakukan protes melalui kegiatan seni rupa yang diharapkan memberi dampak sosial yang meluas, merupakan salah satu strategi yang populer dewasa ini. Dengan partisipasi tersebut, anggota masyarakat mendapatkan peluang untuk mengekspresikan dirinya mewakili masyarakat. Ekspresi kreatif memberdayakan seseorang dengan memberinya ruang yang memungkinkan gagasannya tersalurkan, didiskusikan, dan dipahami orang lain.

Tidak semua perupa melibatkan diri dalam kegiatan sosial kemasyarakatan baik dengan mengangkat isu sosial dalam karyanya maupun melalui aksi sosial dengan terjun langsung di tengah masyarakat. Perbedaan sikap dan tindakan ini sesungguhnya hanyalah merupakan cerminan dari perbedaan dalam melihat persoalan. Perupa yang tidak terlibat dalam mengangkat isu kemasyarakatan atau melakukan aksi sosial memandang bahwa memusatkan perhatian pada melakukan eksperimen untuk menghasilkan karya seni rupa yang artistik, itu juga merupakan sebuah tanggung jawab sosial yang tidak kalah pentingnya.

Demikianlah uraian tentang peran yang diemban oleh seni rupa dalam kehidupan sebagai cerminan dari eksistensi perupa di tengah masyarakat tempat mereka berkiprah.

GLOSARIUM

Ada banyak istilah yang lazim dan perlu diketahui berkaitan dengan seni rupa untuk melengkapi pengetahuan kesenirupaan yang telah diuraikan pada bagian terdahulu. Istilah-istilah yang dimaksud dikemukakan berikut ini secara alfabetis, yakni:

Istilah	Arti
Abstrak	Tidak berwujud. Bentuk abstrak adalah bentuk yang tidak menyerupai objek tertentu yang ada di alam.
Abstraksionisme	Gerakan dalam seni rupa yang memandang bahwa <i>subject-matter</i> seni rupa seyogyanya bersifat abstrak.
Abstrak-Ekspresionisme	Penggabungan antara Abstraksionisme dengan Ekspresionisme. Lihat Ekspresionisme dan <i>Action painting</i> .
<i>Action painting</i>	Berkaitan dengan Abstrak-ekspresionisme yang ditandai dengan aktifitas fisik yang menggebu-gebu dari pelukis pada saat melukis, biasanya dengan menggunakan kanvas yang lebar.
<i>Advertising</i>	Iklan, promosi, pemberitahuan barang produksi, dunia periklanan, reklame.
<i>Airbrush</i>	Cat semprot yang digunakan oleh perupa dalam pemberian warna.
Akrilik	Sejenis cat yang mengandung polimer ester sehingga memiliki daya rekat yang kuat. Pengencernya adalah air.
Aktris	Seniman pertunjukan.
Akuatin	Sejenis teknik cetak.

Pengetahuan Dasar Seni Rupa

Akulturas	Proses percampuran antara dua kebudayaan atau lebih, yang saling bertemu dan saling mempengaruhi.
Alaprima	Teknik melukis sekali dan langsung jadi.
Aliran	Faham atau isme yang menyangkut padangan atau prinsip yang lebih dalam sifatnya.
Analogus	Perpaduan warna-warna yang saling berdekatan dalam lingkaran warna.
Anatomi	Tubuh manusia atau hewan. Gambar anatomi bermakna gambar tubuh manusia atau hewan.
Animasi	Gambar bergerak.
Anyam	Benang atau serat yang saling menjalin.
Apresiasi	Kesadaran untuk menghargai nilai tertentu. Apresiasi seni bermakna untuk menghargai nilai seni.
Apresiasi	Orang yang memberikan penghargaan terhadap karya seni dengan cara menyaksikan, menghayati, atau memberikan komentar.
<i>Aquarel</i>	Lukisan yang dibuat dengan sapuan warna cat air yang tipis sehingga hasilnya tembus terang (transparan).
Arsir	Cara menggoreskan warna dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang.
Arsitek	Orang yang ahli membuat desain rancang bangun/bangunan.
Arsitektur	Bangunan.
Artis	Perupa. Di Indonesia, artis biasanya merujuk pada seniman pertunjukan. Hal ini disebabkan oleh karena kesulitan orang Indonesia umumnya untuk melapaskan istilah <i>aktris</i> (actress).
Artistik	Bernilai seni, mempunyai nilai keindahan.
Asimetris	Susunan objek yang kedudukannya tidak sama pada titik pusat.
<i>Avant garde</i>	Garda depan, pembaharu.
<i>Balance</i>	Keseimbangan.
Baliho	Lihat <i>Poster</i> .
Baroque	Gaya seni rupa yang berkembang di Eropa sekitar abad 17 dan 18 yang memiliki ciri dinamik dan bergelora.
Batik	Teknik menggambar di atas kain mori dengan malam (lilin) yang kemudian dicelupkan ke dalam cairan warna tertentu.
Bauhaus	Sekolah desain yang didirikan oleh Walter Gropius di Jerman pada tahun 1919 yang memiliki konsep mengaitkan seluruh bidang

	seni rupa, dari seni rupa murni ke seni rupa terapan
Bentuk figuratif	Bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan benda.
Bentuk geometris	Bentuk yang beraturan.
Bentuk kubistik	Bentuk-bentuk yang menyerupai kubus.
Bentuk silindris	Bentuk dasarnya berupa silinder seperti pipa, ember, dsb.
Bingkai	Pembatas pada gambar atau lukisan, terbuat dari kayu atau bahan lainnya.
Blok, teknik blok	Cara menggambar dengan cara menutup objek gambar menggunakan satu warna, sehingga tampak bentuk globalnya.
Butsir	Alat bantu untuk membentuk bahan lunak seperti tanah-liat dan plastisin yang terbuat dari kayu dan kawat.
Clay	Tanah liat, lempung.
Comp	Pemendekan dari <i>Comprehensive Study</i> atau <i>Comprehensive Design</i> yakni rancangan yang dibuat sesudah melakukan studi yang intensif, untuk selanjutnya diteruskan mejadi karya final, jika disetujui oleh <i>client</i> (pemesan). Comp dibedakan atas Comp Kasar (<i>Rough Comp</i>) dan Comp Final.
Corak	Gaya, aliran, bentuk, atau ciri khas.
Cukilan kayu	Identik dengan <i>Woodcut</i> yakni teknik cetak-mencetak yang klisenya berupa kayu(atau sejenisnya) yang dicukil. Bidang permukaan kayu yang tidak tercungkil dilumuri tinta yang kemudian dicetakkan di atas kertas atau bidang lainnya. Proses kerjanya sama dengan stempel.
Dada	Dada atau biasa pula disebut Dadaisme adalah gerakan dalam seni rupa yang dalam penciptaan karya seni rupa menampilkan hal-hal yang bersifat nihilistik, satirikal, dan mengejek kemapanan.
Deformasi	Pengubahan bentuk asli ke bentuk lain.
Dekoratif	Gambar atau citraan yang diciptakan untuk menghiasi.
Desain	Potongan, bentuk, model, pola, konstruksi, mode, tujuan, rancangan untuk keperluan komunikasi (desain grafis, desain komunikasi visual), benda keperluan yang diperdagangkan (desain produk), dan panduan pembangunan (desain interior).
Desainer	Orang yang ahli membuat desain dua atau tiga dimensi.

Pengetahuan Dasar Seni Rupa

Dimensi	Ukuran (panjang, lebar, tinggi). Dalam seni rupa digunakan istilah: (1) seni rupa dua-dimensi yang mengacu pada karya seni rupa yang diciptakan pada bidang datar (dimensi tinggi dan lebar); (2) seni rupa tiga dimensi yang berwujud benda dengan ukuran tinggi, lebar, dan kedalaman (isi); (4) seni rupa empat dimensi yang merupakan istilah baru yang diperkenalkan untuk mencakupi karya seni rupa pertunjukan dengan dimensi keruangan yang tidak terbatas.
Dingklik	Tempat duduk tanpa sandaran.
Display	Penataan/pameran.
Distorsi	Penyimpangan dari bentuk asli.
Dussel	Teknik mewarnai dengan cara menggosok untuk meratakan warna.
Dwimatra	Bentuk dua dimensi, yakni memiliki dua sisi yaitu panjang dan lebar
Eksplorasi	Penjelajahan ide atau teknik sebagai bagian awal penciptaan karya seni.
Eksprerimen	Percobaan yang bersistem dan berencana.
Ekspresi	Pengungkapan perasaan atau gagasan.
Ekspresionisme	Gerakan atau paham dalam seni rupa yang berkembang pada awal Abad ke-20 yang memberikan penekanan pada pentingnya mengekspresikan isi batin secara bebas dan spontan tanpa rasa takut. Karya seni lukis yang bercorak ekspresionisme memiliki ciri warna yang mencolok, serta goresan yang bebas dan spontan.
Eksterior	Ruang luar.
Estetik	Bersifat indah.
Estetika	Cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya.
Fauvisme	Gerakan seni rupa di Perancis yang dimotori oleh Henri Matisse pada awal Abad ke-20 yang digelari <i>Les Fauves</i> (binatang liar) karena cara melukisnya yang tidak lazim dalam menggunakan warna-warna brilian
Figura	Sama dengan bingkai.
Figuratif	Karya yang menampilkan figur tertentu (manusia, binatang, dsb.)
<i>Focal point</i>	Pusat perhatian atau <i>centre of interest</i> yakni bagian dari lukisan atau gambar yang menarik perhatian karena warnanya yang mencolok atau adanya garis2 yang mengarahkan mata ke bagian tersebut.

Formalisme	Dalam seni rupa, formalisme bermakna karya seni rupa yang penciptaannya ketat mengikuti aturan formal dalam penyusunan elemen rupa (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume, dan ruang). Formalisme juga diartikan sebagai gerakan atau paham yang memandang bahwa seni rupa yang hebat adalah hasil dari pengolahan dan penyusunan ideal elemen rupa
Fotorealisme	Lukisan yang diciptakan dengan mengacu secara ketat pada foto yang dijadikan sebagai referensi.
<i>Freehand drawing</i>	Gambar tangan bebas yang dibuat tanpa bantuan alat semacam mistar dsb. <i>Freehand drawing</i> biasanya dipertentangkan dengan <i>mechanical drawing</i> atau <i>technical drawing</i> .
<i>Fresco</i>	Lukisan dinding yang dilukisi saat tembok masih basah sehingga terjadi pencampuran warna yang mantap dengan tembok.
Futurisme	Gerakan atau paham dalam seni rupa yang bermula di Italia pada awal Abad ke-20 yang bertujuan untuk melukiskan “gerak” dan “perubahan” dari suatu obyek. Obyek tidak digambarkan sebagaimana penampakan obyek tersebut dalam keadaan diam (tidak bergerak).
Gambar	Sketsa, rancangan, atau representasi yang perwujudannya terutama dalam bentuk goresan (garis).
Gambar bentuk	Identik dengan <i>Still life drawing</i> atau gambar alam-benda, yakni gambar yang dihasilkan dengan keharusan menghadirkan suatu obyek/benda (seperti peralatan rumah tangga yang berukuran kecil-kecil, kembang, atau buah-buahan untuk digambar secara langsung.
Gambar mistar	Gambar dengan obyek geometris yang dihasilkan dengan keharusan menggunakan peralatan semacam jangka, dan mistar. Gambar mistar termasuk gambar teknik.
Gambar model	Identik dengan <i>model drawing</i> yakni gambar yang dihasilkan dengan keharusan menghadirkan obyek (dalam hal ini manusia), untuk digambar. Manusia yang digambar disebut model.
Gambar proyeksi	Gambar teknik/konstruksi yang memproyeksikan secara matematis suatu benda ke bidang datar. Gambar proyeksi termasuk gambar teknik.
Gaya	Ciri bentuk luar yang melekat pada wujud karya seni. Biasa pula disebut corak.
Gelap-terang	Berkaitan dengan kesan gelap-terang pada gambar.

Pengetahuan Dasar Seni Rupa

Gradasi	Tingkatan, biasanya tingkatan warna.
Grafiti	Coretan-coretan pada dinding yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu.
Hiperrealisme	Gerakan dalam dunia seni rupa yang berupaya menghasilkan karya seni rupa, khususnya dalam bentuk seni patung, yang amat realistis terutama dalam penggambaran detail. Dibalik sifatnya yang realistis, karya hiperrealisme mencerminkan subyektifitas penciptanya.
Ikebana	Seni merangkai bunga.
Ikonografi	Ilmu tentang cara membuat lukisan atau patung tokoh suci.
Iluminasi	Hiasan halaman berupa motif-hias yang kadangkala disertai ilustrasi berukuran kecil. Contoh Iluminasi dapat dilihat pada halaman Kitab Suci.
Ilustrasi	Gambar yang tujuan utamanya untuk menjelaskan dan memperindah. Sejalan dengan perkembangannya, ilustrasi tidak lagi hanya dalam bentuk gambar tetapi kombinasi gambar dengan bentuk tiga-dimensi seperti yang terlihat pada ilustrasi <i>pop-up</i> untuk keperluan bacaan anak-anak.
Ilustrator	Orang yang membuat gambar ilustrasi.
Imajinasi	Khayalan, rekaan, fantasi, daya angan-angan.
Impresionisme	Gerakan dalam seni rupa, khususnya seni lukis, yang pelukisnya bertujuan untuk merekam efek yang ditangkap dari kesan pertama terhadap obyek atau pemandangan yang dilukiskan.
Interior	Ruang dalam.
Kaligrafi	Tulisan indah.
Kanvas	Kain terpal yang dapat difungsikan sebagai bidang lukis.
Karikatur	Gambar yang berisi kritikan yang melebih-lebihkan baik dari segi isi (pesan) maupun cara penggambaran.
Karikatural	Bersifat melebih-lebihkan.
Karikaturis	Perupa yang membuat karikatur.
Kartun	Gambar lucu, termasuk bagian dari ilustrasi. Istilah kartun politik (<i>political cartoon</i>) mengacu pada gambar lucu tetapi sekaligus mengeritik. Dalam keadaan ini, kartun dan karikatur menjadi sulit dibedakan.
Kartunis	Orang yang ahli membuat kartun.
Katalog	Buklet atau leaflet yang memuat foto karya perupa serta informasi lain yang

	mendampinginya. Biasanya disediakan pada waktu sang perupa berpameran.
Keramik	Mengacu pada pot, vas, atau benda lainnya yang terbuat dari tanah liat melalui proses pembakaran dan pengglasiran. Orang yang membuat keramik disebut keramikus.
Keselarasan	Harmoni unsur-unsur rupa dalam suatu karya seni rupa.
Kolase	Seni rupa yang dihasilkan dengan teknik menempel. Termasuk kolase antara lain mozaik dan montase.
Komik	Cerita bergambar (cergam).
Komposisi	Susunan, penataan, tata letak unsur rupa.
Kontras	Berlawanan, bertentangan, perbedaan yang mencolok pada suatu pola atau unsur.
Kontur	Garis pembatas.
Kritik seni rupa	Ulasan mengenai karya seni rupa dengan maksud menginformasikan atau memberikan penilaian mengenai kualitas artistik dari karya yang disoroti.
Kritikus seni	Orang yang ahli menilai baik/buruk karya seni.
Kriya	Karya seni rupa yang berwujud dua atau tiga dimensi yang memiliki nilai praktis. Kriya identik dengan Kerajinan (<i>craft</i>). Lihat pula seni kriya.
Kuas	Alat yang digunakan untuk menyapukan cat pada permukaan bidang.
Kubisme	Gerakan seni rupa di awal Abad ke-20 yang dipelopori oleh Pablo Picasso dan Georges Braque yang menghasilkan karya seni rupa (lukisan, gambar, patung) dengan ciri bentuk yang ditampilkan dipecah-pecah ke dalam bidang geometris seperti yang tampak pada permukaan mutiara.
Kurator	Orang yang bertanggung jawab dalam mengarahkan, menyeleksi, dan memberi pengantar editorial pada suatu <i>event</i> seni rupa seperti pameran atau festival. Seorang kurator dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang mumpuni dalam bidang seni rupa.
Lukisan	Jika gambar menggunakan goresan/garis sebagai unsur utama, maka lukisan diwujudkan dengan unsur utama berupa sapuan warna dengan menggunakan kuas atau pisau palet.
Lukisan alam-benda	Lukisan yang menampilkan obyek yang tidak bergerak seperti peralatan rumah tangga (yang berukuran kecil-kecil), buah-buahan, atau kembang yang ditaruh pada vas. Identik dengan <i>still-life painting</i> .

Pengetahuan Dasar Seni Rupa

Lukisan <i>genre</i>	Lukisan yang menampilkan adegan kehidupan sehari-hari.
Lukisan pemandangan	Lukisan yang menampilkan alam (gunung, pepohonan, persawahan, sungai, laut) atau buatan manusia (kota, desa) sebagai <i>subject-matter</i> lukisan.
Lukisan potret	Lukisan yang menampilkan seseorang atau sekelompok orang dengan menonjolkan karakter atau kepribadian dari orang tersebut.
Maestro	Sebutan orang yang ahli dalam bidang seni.
Makna simbolik	Arti yang terkandung pada karya seni rupa.
Makrame	Seni rupa dalam bentuk simpul-menyimpul dengan menggunakan benang, tali, atau sejenisnya.
Manuskrip	Naskah yang belum dicetak.
Media	Alat, bahan, unsur, atau paduannya yang menjadi perantara terwujudnya sebuah karya.
<i>Masterpiece</i>	Karya agung. Karya yang kualitas artistiknya mendapatkan pengakuan luas.
Menhir	Tugu batu yang digunakan masyarakat prasejarah untuk pemujaan.
Meronce	Menyusun atau membentuk biji-bijian dengan cara merangkai.
Mimesis	Bersifat tiruan alam. Seni rupa yang bercorak naturalisme disebut pula seni rupa mimesis.
<i>Mixed media</i>	Kombinasi media yang digunakan dalam berkarya misalnya kapur dicampur dengan tinta, cat air dengan krayon, cat minyak dengan pasir, dsb.
Monokromatis	Perpaduan warna-warna dalam satu jenis keluarga warna (misalnya merah tua, merah, dan merah muda).
Monoton	Sesuatu yang datar karena pengulangan-pengulangan.
<i>Monotype</i>	Teknik cetak-mencetak yang hanya mampu menghasilkan sebuah cetakan karena klise yang digunakan secara otomatis berubah atau rusak.
<i>Mood</i>	Suasana hati.
Mosaik	Karya seni rupa yang penggambaran objeknya terbentuk dari susunan potongan-potongan bahan dengan cara direkatkan.
Mural	Lukisan dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen lainnya.
Naturalisme	Naturalisme dalam seni rupa bermakna (1) karya seni rupa yang penciptaannya berupaya meniru alam sebagaimana yang ditangkap oleh mata; (2) gerakan seni rupa pada Abad ke-19 yang ditandai dengan upaya menirukan alam

	dalam lukisan dengan cara pelukis melukis secara langsung obyeknya.
Neo-plastisisme	Gerakan dalam seni rupa yang dipelopori oleh Piet Mondrian yang berpandangan bahwa warna tidak seharusnya digunakan untuk representasi sesuatu. Warna adalah warna yang harus tampil mewakili dirinya.
Nirmana	Pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis, biasa pula disebut ilmu tata rupa.
Origami	Seni melipat kertas.
Ornamen	Hiasan.
Palet	Tempat mencampur warna yang biasa digunakan oleh pelukis.
Pastel	Serupa dengan kapur berwarna tetapi dengan kualitas yang lebih bagus karena dimaksudkan sebagai bahan untuk melukis di atas kertas.
Perspektif	Sudut pandang. Gambar perspektif adalah gambar yang menampilkan objek sesuai sudut pandang tertentu. Ada dua jenis perspektif yakni yakni perspektif <i>aerial</i> yang memanfaatkan potensi warna untuk menggambarkan kesan jauh-dekat (digunakan oleh pelukis) dan perspektif <i>linear</i> yang menggunakan potensi garis secara konstruktif (digunakan oleh desainer).
Perupa	Orang yang menciptakan karya seni rupa. Termasuk di antaranya adalah pelukis, pematung, kartunis, karikaturis, pengrajin, dsb.
Perupa komersil	Perupa yang menciptakan karya dengan orientasi pada kebutuhan pasar.
Plakat	Teknik pengecatan yang sifatnya tebal dan menutupi.
Portofolio	Kumpulan karya pilihan (asli atau reproduksi) dari seorang perupa, biasanya ditata dengan rapih untuk keperluan presentasi.
Poster	Karya desain dua dimensi yang biasanya dipasang di tempat umum untuk menyampaikan pesan pendidikan, agama, sosial,dsb. Sama dengan <i>billboard</i> atau baliho.
Proporsi	Dalam seni rupa, bermakna sebagai perbandingan ukuran antara bagian-bagian suatu benda, atau antara suatu benda dengan ruang tempat ia berada.
Realisme	Paham yang menekankan bahwa seni rupa mestilah menggambarkan realita secara apa adanya tanpa membuatnya lebih indah atau lebih ideal.
Relief	Gambar timbul (pada candi dsb.).

Pengetahuan Dasar Seni Rupa

<i>Renaissance</i>	Masa kebangkitan kembali.
Romantisme	Gerakan dalam seni rupa yang mengangkat tema dramatis, romantis, melankolis, sebagai <i>subject-matter</i> .
Sanggar	Tempat seniman bekerja dan berkumpul. Identik dengan studio.
Seni dekorasi	Karya seni rupa yang dimaksudkan untuk memperindah suatu benda, bangunan, atau objek lainnya.
Seni grafis	Karya seni rupa yang memiliki wujud dua dimensi yang perwujudannya melalui proses pencetakan.
Seni instalasi	Karya seni rupa yang diciptakan dengan menata sebuah atau beberapa objek dalam lingkungan yang sempit atau luas.
Seni klasik	Karya seni yang telah mencapai puncak perkembangan.
Seni rupa Feminisme	Identik dengan <i>Feminism art</i> yakni gerakan dalam seni rupa yang memperjuangkan kesetaraan jender untuk mengangkat kedudukan kaum wanita.
Seni rupa kinetik	Seni rupa tiga dimensi yang dirancang untuk bergerak karena digerakkan dengan menggunakan mesin atau tenaga angin.
Seni rupa konseptual	Identik dengan <i>Conceptual art</i> yakni gerakan seni rupa yang menempatkan ide atau konsep dalam berkarya sebagai hal yang paling penting mengalahkan aspek estetik, teknik, dan bahan.
Seni kontemporer	Dalam pengertiannya yang netral, bermakna seni masa-kini.
Seni rupa	Ekspresi-estetik melalui media rupa (titik, garis, warna, tekstur, volume dan ruang). Sejalan dengan perkembangan seni rupa, media yang lazim digunakan dalam seni musik, tari, dan teater juga dimanfaatkan seperti media audio, gerak, dan cahaya, juga dimanfaatkan. Inilah yang melahirkan istilah baru <i>Seni Rupa Pertunjukan</i> dan <i>happening</i> .
Seni rupa minimal	Corak seni rupa yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan nama <i>Minimal Art</i> yang memiliki ciri non-representasional yang amat membatasi penggunaan elemen visual seminimal mungkin.
Seni rupa modern	Seni rupa yang berlandaskan pada pandangan modernisme yang mengutamakan kebebasan dan kreativitas perupa dalam berkarya.
Seni rupa murni	Karya seni rupa yang diciptakan dengan alasan estetis semata tanpa dibarengi dengan tujuan yang bersifat praktis. Seni lukis, seni patung,

	dan seni grafis, biasanya dikelompokkan sebagai seni rupa murni.
Seni rupa optikal	Identik dengan <i>Optical Art</i> yakni gerakan dalam seni rupa yang memanfaatkan ilusi optik dalam karya.
Seni rupa pertunjukan	Karya seni rupa yang penciptaannya memanfaatkan pula media seni pertunjukan (suara, gerak, cahaya, lakon).
Seni Rupa Pop	Identik dengan <i>Pop Art</i> yakni gerakan dalam seni rupa yang mengangkat hal-hal yang populer atau akrab dalam kehidupan sebagai <i>subject-matter</i> misalnya foto tokoh selebriti, makanan kaleng, berita koran, dsb.
Seni rupa terapan	Karya seni rupa yang memiliki fungsi praktis seperti seni kerajinan/seni kriya.
Seni tradisional	Seni yang orientasinya pada melanggengkan tradisi.
Simbolik	Perlambang.
Sketsa	Lukisan cepat, sederhana dan hanya garis-garis sederhana, gambar rencana.
Sketsel	Panel tempat memajang karya seni dua dimensi.
Spanram	Kerangka untuk membentangkan kain/kanvas untuk bidang lukis
Stilasi	Pengayaan bentuk.
Sudip	Alat untuk membentuk bahan lunak seperti plastisin dan tanah-liat.
Suprematisme	Gerakan seni rupa yang dilahirkan oleh Malevisch di Rusia pada tahun 1913 yang memandang bahwa “perasaan murni” hendaklah memiliki supremasi dalam karya seni rupa. Karya Suprematisme bersifat abstrak dalam bentuk geometris murni.
Surrealisme	Corak seni rupa yang memperlihatkan gambaran dari alam mimpi dan fantasi.
Taferil	Istilah dalam menggambar perspektif konstruktif, yakni bidang gambar yang vertikal yang terletak di depan mata tempat benda diproyeksikan.
Teknik etsa	Teknik cetak yang menggunakan klise dari plat logam yang gambarannya dibuat melalui kikisan proses kimiawi.
Tekstur	Nilai raba suatu permukaan benda. Ada tekstur nyata, ada tekstur semu.
Tembikar	Barang kerajinan terbuat dari tanah yang dibakar.
Transparan	Bening, tembus, kelihatan, terbuka.
Trimatra	Bentuk tiga dimensi, yakni memiliki tiga sisi yaitu panjang, lebar, dan tinggi.

<i>Trompe l'oeil</i>	Gambar atau lukisan yang “menipu mata” karena apa yang digambarkan/dilukiskan seolah-olah bukan gambar atau lukisan, tetapi kenyataan.
<i>Vignet</i>	Hiasan berukuran kecil biasanya berupa gambar atau citraan untuk mengisi ruang kosong pada halaman buku atau pada dinding.
Warna primer	Warna dasar: merah, kuning, dan biru.
Warna sekunder	Warna dari hasil percampuran dua warna primer.
Warna tertier	Warna dari hasil percampuran dua warna sekunder.
<i>Wood cut</i>	Karya seni cetak yang menggunakan klise dari kayu yang dicungkil (lihat Cukilan kayu).
<i>Zig-zag</i>	Berbelok-belok secara tajam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alpagu, Hasan. 2014. "Economy and Art: Why are Economy and Art Closely Linked?" *Journal of Economics Library*. ISSN 2149-2379, KSP Journals, Istanbul, Vol. 1, Iss. 1, hal. 3-8,
- Americans for the Arts. 2017. *Arts and Economic Prosperity 5 in the City of Phoenix*. Washington, DC: Americans for the Arts.
- Avital, Tsion. 2017. *The Confusion Between Art and Design: Brain-Tool versus Body-Tool*. Wilmungton, Delaware: Vernon Press.
- Barnet, Sylvan. 1981. *A Short Guide to Writing about Art*. Canada: Little, Brown, & Company.
- Barrett, Terry. 2007 "Teaching toward Appreciation in the Visual Arts" dalam *International Handbook of Research in Arts Education* (Editor L. Bresler). Springer.
- Bevlin, Majorie Elliot. 1980. *Design Through Discovery*. New York Chichago San Francisco Atlanta Dallas Montreal Toronto London Sydney: Holt, Rinegart and Winston.
- Bird, Michael. 2012. *100 Ideas that Changed Art*. London: Laurence King Publishing.
- Chapman, Laura. 1978. *Approaches to Art in Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

- Crim, Keith (editor). 1981. *Abingdon Dictionary of Living Religions*. Nashville, Tennessee: Abingdon.
- Djelantik, A.A.M., 2001: *Estetika, Sebuah Pengantar*, Bandung: MSPI bekerja sama dengan kuBUku.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Penerbit PT.Gramedia.
- Feldman, Edmund Burke. 1970. *Becoming Human through Art*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Ferrari, Anusca dkk. 2009. *Innovation and Creativity in Education and Training in the EU Member States: Fostering Creative Learning and Supportive Teaching*. Seville: JRC-IPTS.
- Frascara, Jorge. 2004. *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Press
- Garha, Oho. 1987. *Memahami Dunia Kesenirupaan Anak-Anak*. Bandung: Binacipta.
- Gilbert, Rita. 1995. *Living with Art. Fourth Edition*. New York: McGraw-Hill, Inc.
- IMMA. Tanpa tahun. *What is Installation Art? Irlandia*: Irish Museum of Modern Art.
- Janson, H.W. 1970. *History of Art*. Englewood Cliff dan New York: Prentice Hall & Harry N Abrams.
- Khan, Maria. Tanpa tahun. *What's the Difference Between Art and Design*. Center for Digital Media. The cdm.ca.
- Linderman, Earl W dan Donald W. Herberholz. 1974. *Developing Artistic and Perceptual Awareness*. Tanpa nama kota: WCB.
- Lisefski, Benek. Tanpa tahun. *The Truth about Art vs Design*. UX Collective. UX design.cc
- Lopes, Dominic Mclver. 2010. *A Philosophy of Computer Art*. New York: Routledge.
- Maria, Mia dan Biarezky, Belle Bintang (ed). 2015. *Berbagi Pengetahuan tentang Seni Rupa Indonesia*. Jakarta: Jakarta Biennale 2015.
- Marckwardt, Alberth dkk (ed). 1987. *Webster Comprehensive Dictionary. International Edition*. Chicago: J.G Ferguson Publishing.
- Mariato, M Dwi. 2017. *Art & Life Force in A Quantum Perspective*. Scritto Books Publisher.
- McDermot, Catherine. 2007. *Design the Key Concepts*. New York: Routledge.

- Mitani, Jun. 2016. *3D Origami Art*. Boca Raton, London, New York: CRC Press.
- Nesta. 2013. *A Dynamic Mapping of the UK's Creative Industries*.
- O'nolan, John. 2009. *The Difference Between Art and Design*. Webdesignerdepot.com
- Philips, Miklos. Tanpa tahun. *Art vs Design: A Timeless Debate*. Toptal.com.
- Piazza, Dana. 2010. *The Difference Between Art and Design*. Skripsi BFA tidak terpublikasi. New York: Purchase College.
- Pipes, Alan. 2008. *Foundations of Art and Design*. London: Laurence King.
- PKMM, Proyek. 1972. *Buku Petunjuk Metode Mengajar Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Proyek PKMM.
- Prime Minister's Department. 2010. *Tenth Malaysia Plan 2011-2015*. Putrajaya: Prime Minister's Department.
- Republik Indonesia Departemen Perdagangan 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- Sachant, Pamela J, dkk. 2016. *Introduction to Art: Design, Context, and Meaning*. Dahlonega: University of North Georgia.
- Sakri, Adjat. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator. Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soedarso SP. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise Jakarta bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sudarmaji. 1979. *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah.
- Taylor, Irving A. 1969. "A Transactional Approach to Creativity and Its Implications for Education." *Paper*. Boston: American Association for the Advancement of Science Meeting.
- The NGA Center. Tanpa tahun. *Arts and the Economy: Using Arts and Culture to Stimulate State Economic Development*. Washington, DC: The NGA Center.
- Trochut, Alex. 2016. *The Difference Between Art and Design*. Creative Blog: Art and Design Inspiration. Creative Blog.com.

Waits, Mary Jo. Tanpa tahun. "Five Roles for Arts, Culture, and Design in Economic Development" dalam *Community Development Review*. San Fransisco: Federal Reserve Bank.

Wallschlaeger, Charles dan Cynthia Basic Snyder. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles*. USA: Wm.C.Brown Publishers.

Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.

Wong, Wucius. 1989. *Beberapa Asas Merancang Trimatra*. Bandung: Penerbit ITB.

INDEKS

A

Abstrak, 15, 95, 99, 100, 106, 143
Abstrak-Ekspresionisme, 95, 99, 143
Abstraksionisme, 79, 95, 143
Action painting, 143
Advertising, 143
Airbrush, 143
Akrilik, 143
Aktris, 143
Akuatin, 143
Akulturasi, 144
Alaprima, 144
Aliran, 102, 144
Analogus, 144
Anatomi, 144
Animasi, 144
Anyam, 63, 144
Apresiasi, 144
Apresiasi, 144
Aquarel, 144
Arsir, 144
Arsitek, 144
Arsitektur, 69, 144
Artis, 144
Artistik, 144
Asimetris, 144
Avant garde, 144

B

Balance, 144

Baliho, 144
Baroque, 144
Batik, 144
Bauhaus, 99, 144
Bentuk figuratif, 145
Bentuk geometris, 145
Bentuk kubistik, 145
Bentuk silindris, 145
Bingkai, 145
Blok, teknik blok, 145
Butsir, 145

C

Clay, 145
Comp, 145
Corak, 81, 98, 101, 110, 145, 152, 153
Cukilan kayu, 145, 154

D

Dada, 15, 92, 145
Deformasi, 145
Dekoratif, 145
Desain, 8, 10, 11, 132, 145, 157
Desainer, 145
Dimensi, 41, 42, 146
Dingklik, 146
Display, 146
Distorsi, 146
Dussel, 146
Dwimatra, 146, 158

E

Eksplorasi, 25, 146
Eksperimen, 146
Ekspresi, 7, 141, 146, 152
Ekspresionisme, 15, 79, 88, 89, 90,
105, 110, 143, 146
Eksterior, 146
Estetik, 146
Estetika, 146, 156

F

Fauvisme, 89, 90, 91, 146
Figura, 146
Figuratif, 146
Focal point, 146
Formalisme, 147
Fotorealisme, 106, 108, 147
Freehand drawing, 147
Fresco, 147
Futurisme, 95, 97, 98, 147

G

Gambar, 1, 4, 13, 17, 19, 20, 24, 27,
28, 29, 30, 33, 34, 35, 38, 39, 40,
41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50,
51, 52, 53, 54, 55, 58, 59, 63, 64,
65, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 78,
82, 86, 87, 89, 90, 91, 93, 94, 101,
102, 103, 138, 139, 144, 145, 147,
148, 151, 154
Gambar bentuk, 46, 47, 147
Gambar mistar, 147
Gambar model, 47, 147
Gambar proyeksi, 52, 147
Gaya, 103, 144, 145, 147
Gelap-terang, 147
Gradasi, 148
Grafiti, 148

H

Hiperrealisme, 108, 148

I

Ikebana, 72, 148
Ikonografi, 148
Iluminasi, 148
Ilustrasi, 48, 49, 50, 51, 52, 148, 157

Ilustrator, 148, 157
Imajinasi, 55, 148
Impresionisme, 15, 79, 86, 87, 110,
148
Interior, 148

K

Kaligrafi, 59, 148
Kanvas, 148
Karikatur, 50, 148
Karikatural, 148
Karikaturis, 148
Kartun, 51, 148
Kartunis, 148
Katalog, 148
Keramik, 68, 149
Keselarasan, 149
Kolase, 66, 149
Komik, 149
Komposisi, 72, 149
Kontras, 39, 149
Kontur, 149
Kritik seni rupa, 113, 115, 149
Kritikus seni, 119, 130, 149
Kriya, 149
Kuas, 149
Kubisme, 15, 79, 90, 91, 97, 98, 149
Kurator, 149

L

Lukisan, 46, 58, 84, 96, 139, 144, 147,
149, 150, 153
Lukisan alam-benda, 149
Lukisan genre, 150
Lukisan pemandangan, 150
Lukisan potret, 150

M

Maestro, 150
Makna simbolik, 150
Makrame, 71, 150
Manuskrip, 150
Masterpiece, 150
Media, 7, 11, 74, 133, 136, 150, 156
Menhir, 150
Meronce, 70, 150
Mimesis, 150
Mixed media, 150

Monokromatis, 150
Monoton, 150
Monotype, 150
Mood, 150
Mosaik, 65, 150
Mural, 150

N

Naturalisme, 84, 150
Neo-plastisisme, 151
Nirmana, 151, 157

O

Origami, 151, 157
Ornamen, 151

P

Palet, 151
Pastel, 151
Perspektif, 52, 151
Perupa, 82, 91, 92, 94, 99, 102, 106,
108, 142, 144, 148, 151
Perupa komersil, 151
Plakat, 151
Portofolio, 151
Poster, 144, 151
Proporsi, 35, 151

R

Realisme, 15, 79, 85, 106, 151
Relief, 151
Renaissance, 152
Romantisme, 82, 152

S

Sanggar, 152
Seni kontemporer, 152
Seni tradisional, 153
Seni dekorasi, 152
Seni grafis, 152
Seni instalasi, 152
Seni klasik, 152

Seni rupa, 7, 10, 11, 12, 42, 74, 78,
79, 96, 113, 121, 123, 125, 126,
127, 130, 133, 149, 150, 152, 153
Seni rupa Feminisme, 152
Seni rupa kinetik, 152
Seni rupa konseptual, 152
Seni rupa minimal, 152
Seni rupa modern, 152
Seni rupa murni, 152
Seni rupa optikal, 153
Seni rupa pertunjukan, 153
Seni Rupa Pop, 153
Seni rupa terapan, 153
Simbolik, 153
Sketsa, 147, 153
Sketsel, 153
Spanram, 153
Stilasi, 153
Sudip, 153
Suprematisme, 15, 95, 153
Surealisme, 15, 79, 94, 153

T

Taferil, 153
Teknik etsa, 153
Tekstur, 24, 153
Tembikar, 153
Transparan, 153
Trimatra, 153, 158
Trompe l'oeil, 154

V

Vignet, 154

W

Warna primer, 23, 154
Warna sekunder, 154
Warna tertier, 154
Wood cut, 154

Z

Zig-zag, 154

TENTANG PENULIS



Sofyan Salam adalah Guru Besar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Ia menempuh program pendidikan lanjutan sebagai berikut: (1) Sarjana Muda Pendidikan Seni Rupa pada FKSS IKIP Ujung Pandang pada tahun 1974; (2) Sarjana Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Yogyakarta pada tahun 1979; (3) *Master of Art in Art Education* pada the University of the Arts, Philadelphia, Amerika Serikat, pada tahun 1988; dan (4) *Ph.D in Art Education* pada University of Iowa, Iowa City, Amerika Serikat pada tahun 1998.



Sukarman adalah dosen pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Ia menempuh program pendidikan lanjutan sebagai berikut: (1) Sarjana Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan pada FPBS IKIP Ujung Pandang pada tahun 1991; (2) Magister Seni pada Program Studi Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB Bandung pada tahun 1999; (3) Doktor Ilmu Pendidikan pada Program Studi Ilmu Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar pada tahun 2017.



Hasnawati adalah dosen pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Ia menempuh program pendidikan lanjutan sebagai berikut: (1) Sarjana Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2001; (2) Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2006.



Muhammad Muhaimin adalah dosen pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Ia menempuh program pendidikan lanjutan sebagai berikut: (1) Sarjana Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada tahun 2013 ; (2) Magister Pendidikan Seni Rupa pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar pada tahun 2018.



ISBN 978-602-5554-91-9



9 786025 554919



Badan Penerbit UNM